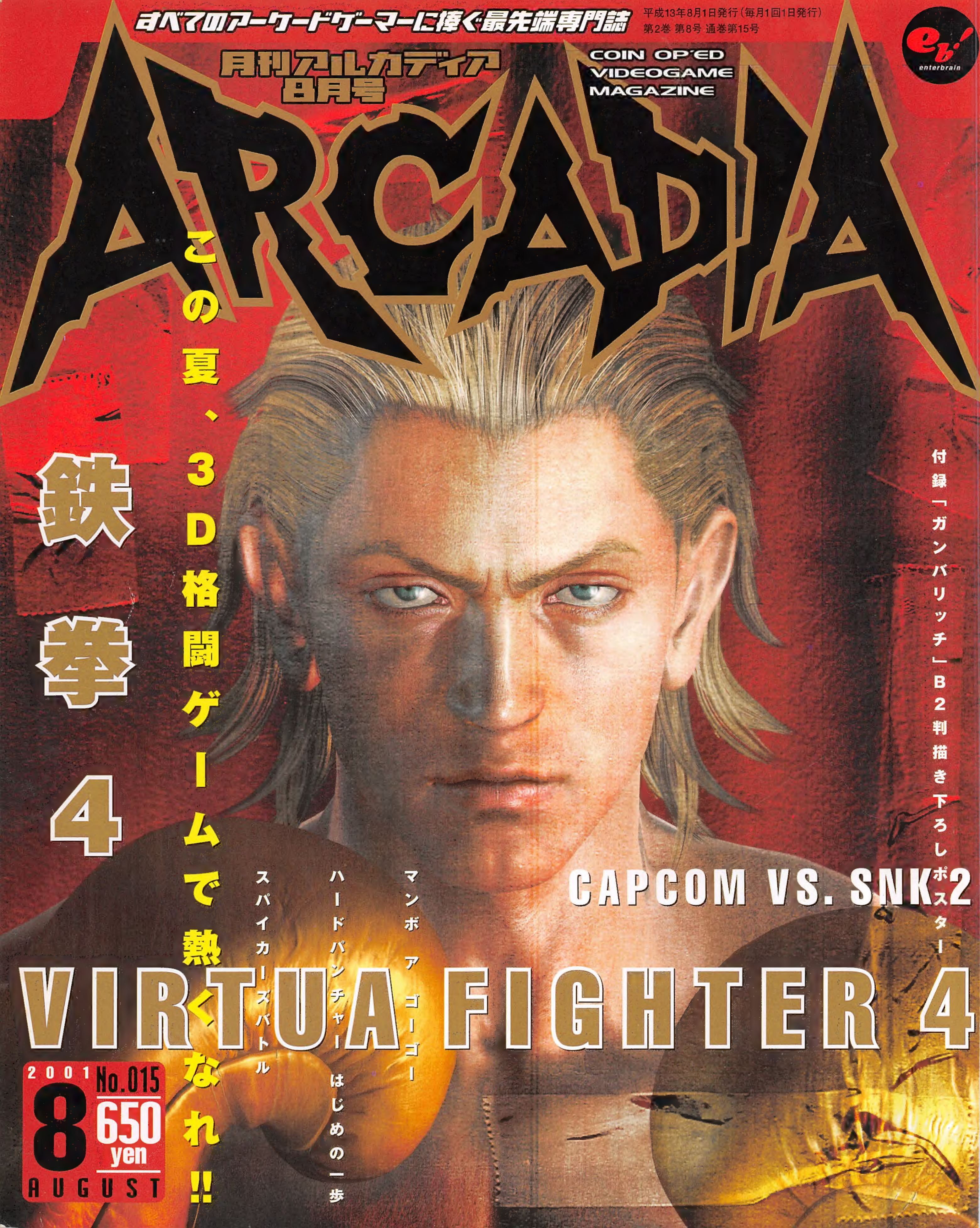
平成13年8月1日発行（毎月1回1日発行）
第2巻 第8号 通巻第15号

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

月刊アルカディア
8月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

ARCADIA



2001 8 AUGUST
No.015
650 yen

eb! enterbrain

クラブカート

club kart.™ european session

© SEGA 2001





カードシステムが、レースのすべてを記憶する



プレイヤーの成長とともに
カートの性能もアップ！



プレイヤーの戦績は毎回カードに記録され、チャンピオンシップレースで
クラスが上がるとカートの性能もパワーアップ！
腕を上げて、"club kart"の頂点を目指せ！！

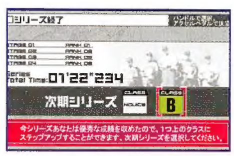


自分のカートを自由にカスタマイズできる！

カラーバリエーションは15種類。また好成績を収め続けると、ある時点で公式スポンサーのステッカーを貼ることが可能。（戦績により最大6枚まで）









www.clubkart.com



DXタイプ



ツインタイプ

NAOMI™ 2


NAOMI 2
ビーチスパイカーズ
©CRI/SEGA.2001
BEACH SPIKERS
VIRTUA BEACH VOLLEYBALL
真夏の太陽、澄んだ青空、飛び散る白い砂。
陽気で過激な新感覚スポーツゲーム登場！
1レバー＋2ボタンの簡単操作で
熱いラリーが繰り広げられる！
真夏の人気スポーツ・
ビーチバレーボールが
アーケードゲームになった！
夏はスポーツ！ゲームもスポーツ!!
2001年度開幕時のデータを
もとに緻密に再現された
全30チーム、30スタジアム
を舞台に、総勢700人以上の
メジャーリーガー達が実名で登場！！
スーパー メジャー リーグ
SUPER MAJOR LEAGUE
2001年のメジャーリーグがここからはじまる!!
メジャーリーグで
活躍している
日本人選手も
完全収録！！
Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball Properties, Inc. www.mlb.com
© MLBPA-Official Licensee, Major League Baseball Players Association. Visit the Players Choice on the web at www.bigleaguers.com
© SEGA CORPORATION / WOW ENTERTAINMENT INC. 2001 © MLBP 2001 / MLBPA 2001
NAOMI GD-ROM SYSTEM


NAOMI™
MOBILE SUIT
機動戦士
ガンダム
GUNDAM
連邦vs.ジオン
THE EARTH FEDERATION VS. THE PRINCIPALITY OF ZEON
2VS.2のチームバトルアクション
1年戦争を舞台に、プレイヤーは
連邦軍とジオン軍にわかれて
激闘を繰り広げる!
テレビ版で活躍した数々の
モビルスーツに搭乗可能!
あの音響(おと)! あの楽曲(きょく)! あの台詞(せりふ)!
こだわりの演出がプレイを盛り上
げる! 気分はもう宇宙世紀!
事ができるか?
221


君は生きのびる
エースパイロット達よ！今こそ１年戦争に参加せよ!!
発売元：株式会社バンプレスト
開発元／販売元：株式会社カプコン®
〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号


入学案内書無料進呈★
只今、入学案内書ご請求の方全員にYAGオリジナル下笠美穂イラスト「ぷくぷくシール」プレゼント中!
マシンを負かす
ヒューマン・クリエイター育成!
2002年
4月生
入学願書
受付中
CGイラスト／CGデザイナー科 向井慎太郎
平成13年3月卒業生の
就職・デビュー率
115%
にカチあり
(100%を超えているのは、1人で2社以上合格した生徒さんがいるためです。)
2001年
10月生
入学願書
受付中!
夜間専科
●CGクリエイター専科
●ゲーム・クリエイター専科
●キャラクター・デザイナー専科
●デジタル・コミック専科
東京校／大阪校　修学1年　夕食付(無料) 18:30~20:30
進路相談室を常設
東京校にて相談受付中! お気軽にお越しください。
「進路」といえば、入学希望の方は出願、在校生は就職。
この2つの大抵の悩みにお答えするのが「進路相談室」です。
【設置場所】東京校・教務館　【受付】(月)~(金)10:30~16:30
全日制
ゲーム・クリエイター学部
学費値下げ決定!
あらゆるゲーム映像を創りたい!
CGデザイナー科 2年
2D、3D問わず、マルチでドラマチックな画像を創造できるグラフィック・デザイナーをめざします。理解しやすいコンピュータ・グラフィックス技術と最新のCG映像デザインが伝統と実績の設備で学習できます。
魅惑のキャラを生み出したい!
キャラクター・デザイン科 2年
本学院のアニメ・キャラ造形の技術と実績を盛り込んだ独自のカリキュラムでコンピュータを駆使した合理的な学習ができます。パイオニア・メリットが期待できる新世紀のキャラ・デザイナーを育てます。
ゲーム・デザイナー、プランナーになりたい!
ゲーム・デザイナー科 2年
ゲーム・クリエイターは発想力で勝負する仕事です。ドラマづくりの既成概念を打ち壊して自由な発想でゲームのルールを構築するために、ゲーム映像とゲーム・コンテンツの技法を中心に学びます。
ゲームやアニメのシナリオライターになりたい!
ゲーム・アニメシナリオライター科 2年
まばゆいばかりのストーリーを創作できなければ本物のゲーム・アニメシナリオライターとはいえません。学院が今まで培ってきたすべてのアニメ&映像のドラマ制作教育のすべてがゲームに生かされています。
映像感覚のあるITクリエイターになりたい!
メディアネットITクリエイター科 2年
IT革命の中で、映像や音楽を駆使したホームページが日本でも一般的になりつつあります。見て楽しいホームページを創れる映像感覚あふれるITクリエイターがこれからの主流です。
演出ができるプログラマーになりたい!
ゲーム・プログラマー科 2年
今、ゲーム業界ではアニメや実写映像出身のプログラマーが求められています。そのような業界のニーズに応えて、アニメや演出がわかる全く新しいタイプのゲーム・プログラマーを育成します。
サウンド・ディレクターになりたい!
サウンド・ディレクター科 1年
ゲームに臨場感を加え、ゲームの面白さを倍増させるのがサウンドです。デジタル音響システムとミュージック・メソッドを贅沢に駆使した教育システムが、第一線のゲームサウンド・ディレクターを育成します。
一日無料体験入学
7/8(日)札幌校　7/14(土)大阪校　7/15(日)東京校・仙台校
7/20(祝)広島校　7/22(日)葛西校(ひがし校)・大宮校・横浜校
学院無料説明会
7/1(日)徳山市　7/8(日)郡山市・富山市・宇都宮市・和歌山市・熊本市
7/15(日)浜松市・大津市・益田市・長崎市
一日体験入学・学院説明会・ご参加の方全員に 200万円傷害保障 YAG「ライト・カード」プレゼント
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院®
社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員・日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員
お申し込み・お問い合せ　ACCESS DE SUCCESS
フリーダイヤル 0120-310-042 (才能を世に) 携帯・PHS OK!
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)
URL http://www.yag.ac.jp/ E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-ARC-6 代々木アニメーション学院
※ハガキ・FAX・Eメールでお申し込みの際は①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL ④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科(ある場合) ⑦ご希望の内容を明記してください。
学費は「国の教育ローン」をどうぞ 教育ローン係 TEL03-3376-9071
▶学院に関する資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでもお申し込みできます。(一切無料)
LAWSON

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア

2001.8 No.15



タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by NAMCO

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）



鉄拳

ゲームで熱くなれ！

3D格ゲーの2大巨頭

あの『バーチャファイター』と『鉄拳』の続編が、今夏発売される。格闘ゲーム業界に革命を起こし、3D格闘ゲームの双璧ともいえるビッグタイトルとなった2つのゲーム。21世紀最初の夏、ほぼ同時に発売となるのも、運命なのかもしれない……。

両者の歴史は、読者の人達は皆、分かりすぎるほど分かっているかもしれないが、復習を兼ねて今一度おさらいしてみよう。

バーチャファイターとは

93年の夏、ゲームセンターに初登場。ポリゴン専用基板「MODEL1」を使用し、3Dポリゴンによって構成された画面は、2D主体だった格闘ゲーム業界にとって、まさに革命的だった。翌年、「MODEL1」の上位基板である「MODEL2」を使用した続編『バーチャファイター2』が登場。一般層を巻き込んだ、社会現象ともいえる大ヒットとなった。『バーチャファイター2』のゲーメストムックが累計で100万部以上の売り上げを記録したことを見ても、当時の熱狂ぶりが分かるだろう。

そして、翌95年に『バーチャファイター2.1』、96年に『バーチャファイター3』、97年に『バーチャファイター3tb』が登場、現在に至る。

鉄拳とは

『バーチャファイター』から遅れること1年、94年の冬にゲームセンターに登場。ゲームセンター専用設計であった『バーチャファイ



ター」の「MODEL1」とは対照的に、プレイステーション（以下PS）のハードを応用した「SYSTEM11」基板を使用。翌年3月に発売されたPS版「鉄拳」は、移植度の高さから初の100万枚の売り上げを達成、ナムコのPSソフトを代表するタイトルとなった。95年「鉄拳2」、96年「鉄拳3」が登場。PS版「鉄拳3」は全世界500万枚の売り上げを達成する。99年には「鉄拳タッグトーナメント」が登場。2年経った今でもインカムランキング上位にとどまる怪物ゲームとなり、現在に至る。

表現の革命

この2つの格闘ゲームによる「革命」とは何だったのだろうか？

まず、それは「表現の革命」であったといえよう。ポリゴンによる圧倒的な空間・質感の表現力を得ることにより、それまでマンガ的なデフォルメの進化のみを進めていた格闘ゲームの文脈に、「リアル」な「立体」という概念を持ち込んだのである。「リアル」の進化はプレイヤーに、「イデア（観念）」のみでないキャラクターの存在を、感じさせる程にまでなってきている。また、「奥行き」の概念をゲーム性にまで持ち込むことになっていった。

そして、空間を表現することで、「デフォルメに頼らない」技の表現が可能になった。実在する技をゲーム上で再現し、そこから表現を飛躍させることで、突飛な技にも説得力を持たせることができるようになったのである。

次のページからは、さらにそれぞれのタイトル共通、また独自の魅力を紹介し、加えて超初心者向けの遊び方講座を行なっていこう。

Virtua Fighter
この夏3D格闘

検証！VF&鉄拳その魅力とは!?

バーチャファイター

GLORY〜栄光〜



『バーチャファイター』（以下VF）は98年、アメリカのスミソニアン博物館（世界最大級の博物館）「情報イノベーション常設研究コレクション」に認定された。「その年最も革新的なアプリケーション・コレクション」としてゲームから初めて選ばれ、基板と資料が展示されている。

『鉄拳』は2000年に世界最大のCG学会「SIGGRAPH」において、PS2版『鉄拳TT』の「オープニング」「ゲーム画面」「エンディングムービー」がエレクトロニック・シアターに入選している。特にゲーム画面での入選は前例のないことで、ゲーム画面が初めて「作品」であると評価されたのである。

両者が獲得した賞は他にも数多く、ゲーム以外の側面からも高い評価を得ている作品なのである。

SYSTEM〜システム〜

『VF』のシステムで特筆されるのは、「ガードボタン」「独自のコマンド入力方法」「リングアウト」だろう。

「ガードボタン」のシステムは、それまで「相手と反対方向にレバーを入れる（逃げる）」という行動をガードに割り当てていた2D格闘ゲームと違い、「自分の意思でガードする」という操作をシステムに組み入れたのである。「よりリアルな格闘技」を志向する『VF』としては、当然帰結するシステムだったのだろう。

「コマンド」に関しては、『ストリートファイターII』を源とする「昇龍」「波動」コマンドが「普通」であった格闘ゲーム界において、「裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）」のような簡単なコマンド入力を取り入れたことは斬新であり、2D格ゲープレイヤー以外にも門戸を開くものであった。

「リングアウト」システムに関してはマンガ『ドラゴンボール』の「天下一武闘会」にインスピレーションを得たものと思われるが、これを導入することで「ポジショニング」の大切さが生まれた。

対して『鉄拳』のシステムで特徴的なのは、「爽快感の追求」と「無限フィールド」だろう。

リアルより「爽快感」を志向した『鉄拳』は、「オートガード」を採用し、より攻撃に集中できるシステムになっている。また派手なエフェクトと豪快な技が多く、現実の格闘技を下地にしていても、実際にはあり得ないような技も多い。

「無限フィールド」によるリングアウト撤廃は、場外判定を嫌う海外において、特に歓迎されている。闘い方も、正面対決を信条とする日本に対し、バックステップを基本とする韓国のような対戦スタイルなど、地域ごとに特徴的なバリエーションが生まれている。


「リアルな格闘技」を志向する『VF』。特に中国拳法はひとしお。


韓国ではバックダッシュが闘い方の主流。無限フィールドならでは。

STORY〜物語〜

『VF』のストーリーは王道話。とてもオーソドックスなものだ。

世界一を目指す八極拳使い・結城晶。彼は、自分を高めるため「世界格闘トーナメント」に出場する。第一回はラウに優勝をさらわれたが、第二回大会では見事優勝を勝ち取る。だが、自らの修行不足を痛感、再び修行に明け暮れる。その大会の中で「世界格闘トーナメント」を裏で操る悪の組織「J6（ジャッジメント・シックス）」↙


バーチャは特にストーリー紹介のムービーなどは無い。

GRAPPLE〜格闘〜


マウントパンチ→スリーパーという格闘界のトレンドを、いち早く取り込んだ鉄拳。

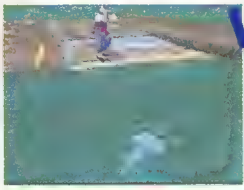

受け身が取れない形で投げるウルフのオブライト風ジャーマン。


カール・ゴッチもビックリの美しいブリッジを見せる、ミシェールのジャーマン。


アキラの鉄山靠は、『VF』の代名詞ともいえる技に。

VF SHOOT 鉄拳 この夏3D格闘ゲームで熱くなれ!

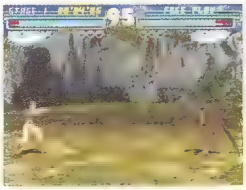
Graphic～描写～

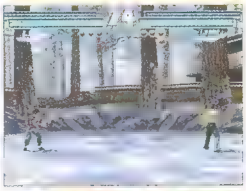






VF『VF』のステージは、海や雪といった自然現象にこだわって作られている。特に『VF3』は、アンジュレーション(地形)の導入もあり、より自然に近い形での画面が実現されている。





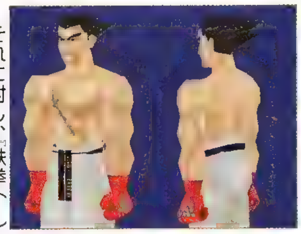


鉄拳『鉄拳』の場合、SYSTEM12で培ってきたノウハウを活かし、PS基板の性能をほとんどフル活用して画面が作られている。最先端の基板と比べても、見劣りしない。

CHARACTER～登場人物～

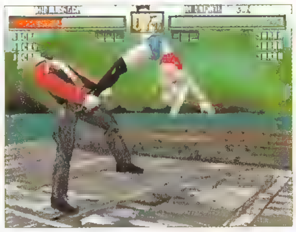


『VF』のキャラクターは、非常に正統派で直球勝負の作りをしている。主人公のアキラは「太い眉」「ボサボサの髪」に加え、「ハチマキ」と「道着」を着けるという、格闘ゲーム主人公の記号はすべて満たしたうえでデザインがなされている。



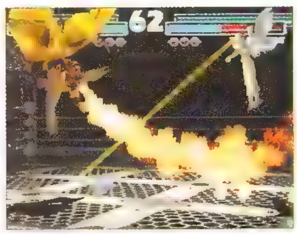
それに対し、『鉄拳(1)』の主人公の三島一八は、完全に変化球。アトム頭に太すぎて逆立つ眉、上半身裸(胸にキズ)で下半身は破れた道着という、格闘ゲームのセオリーからは完全に外れたデザインで強烈な個性を醸し出している。『鉄拳2』の主人公の平八などは、なんと50歳を超えた主人公となった。

他のキャラクターたちも、『VF』の場合は開発者の趣味か中国拳法を使うキャラが多く、それを軸にリアルな味付けがされている。プロレスとパンクラチオン、忍者を例外として、他は実在の格闘技だ。



ジークンドーも、創始者はブルース・リーのため、中国拳法の派生と呼べるだろう。

逆に鉄拳は本当にバーリトゥード(何でもあり)で、国際色豊かな実在の格闘技使いに加え、ロボットにカンガルー、クマに悪魔に怪獣と、いろいろな意味でトンガッている。



何だか、ファンタージェンに迷い込んだような……。

OMAKE～おまけ～

オマケ要素といえば、『VF』ではデモの映像だろう。特に「1」は衝撃的だった。

また、『鉄拳』では、タイムリリースキャラが挙げられる。このシステムは、時間が経つにつれて隠しキャラクターが増えていくというもの。『鉄拳TT』では、出荷時には20キャラだったのが、最終的には34キャラにまで増えている。





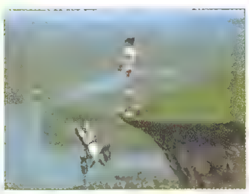
オマケ話として、『VF』も『鉄拳』もアニメの展開がされているが、今回そこまで触れられない。興味のある人はビデオレンタル屋さんへGO！

VF&鉄拳のココもスゴイ!!

↖の陰謀が徐々に明らかになってくる……というものだ。

対して『鉄拳』のストーリーは、非常になんというか……破天荒なものだ。

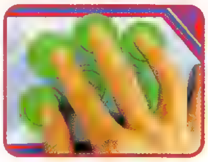
少年時代に、父親であり三島財閥の長である三島平八に、「修行」と称して崖から突き落とされた三島一八。成長した彼は三島財閥の乗っ取りと平八の排斥を狙い、格闘大会「The King of Ironfist Tournament」に出場・優勝し、決勝で敗れた平八を崖から落とす。その後、財閥の乗っ取りに成功した一八だが、第二回大会で復活した平八に敗れ、火山の噴火口に突き落とされる。その15年後、一八と風間準の間に生まれた息子・風間仁が第3回大会に出場し優勝するが、平八の凶弾に倒れ、デビル化して平八をインディオの遺跡から突き落とした後、飛び去ってしまう……という話。ダイジェストだと20年近くに及ぶ親子喧嘩の話なので、非常にわけの分からないものになってしまうが、話が予定調和でない分、先の展開が楽しみである。



鉄拳は毎回三島血縁者を「落とす」ことがオチ(?)になる作品。

VF(3tb)

手の置き方



親指でガード、人差し指でパンチ、中指でキック、薬指でエスケープのボタンを押すのが基本。自分流でOKだ。

ゼロからはじめる3D

興味はあるけど、3D格闘ゲームなんて触ったことないし、説明書を見てもなんだか分からないし……。な〜んてそこのあなた！　これを読んで、今から一緒に練習してみない？

キャラクターの動きを知ろう

まずはレバーとボタンを操作することで、画面の中のキャラクターがどんな動きをするのかをつかもう。レバーは主にキャラクターの移動、ボタンは主に攻撃に使われる。この組み合わせから、色々な技が生まれるのだ。

鉄拳とVFでは、操作に少し違いがあるので、混同しないように。



玉を挟み込むオーソドックスなレバーの持ち方。



ジャンプ
レバーを素早く下→上方向に入力すればジャンプ。誤ってジャンプしてしまわないための配慮だ。

キックボタン(Ⓚ)
普通のキックは、パンチに比べてスキが大きい。注意して使おう。

しゃがみ
レバーを左下、下、右下のどこかに入力する。斜め方向に入れ続けるとしゃがんで移動。

パンチボタン(Ⓟ)
Pボタンを押すと、パンチで攻撃。続けて押すと、技が変化する。

エスケープボタン
相手に対して右か左に回り込む。「4」ではこのボタンがなくなる。

ガードボタン(Ⓖ)
立ちガード　しゃがみガード
Gボタンを押しっぱなしで、ガード状態になる。しゃがんだままでガードも可能。

鉄拳(TT)



ジャンプ
レバー上方向に入力すればジャンプ。真上に入力した時間が短いと横移動になる。

左パンチ(●○/○○)
スキが小さいパンチが出る。LPと略されることもある。

右パンチ(○●/○○)
スキはあるが、威力の高いパンチが出る。略してRP。

ガード・後退
立ちガード　しゃがみガード
レバー後ろで立ちガード、斜め下でしゃがみガード。相手が技を出していなければ後退。

チェンジボタン
使用キャラを交替できる。TTだけにあるボタン。

右キック(○○/○●)
右足による蹴り。キャラの体勢によって性能が変わる。

しゃがみ
レバーを下方向に入れるとしゃがむ。しゃがみ状態で前後移動も可。

左キック(○○/●○)
左足でのキック。キックはキャラによって性質が異なっている。

手の置き方



LP＝人差し指、RP＝中指、LK＝親指、RK＝薬指が主流。押しやすさで変えるのもあり。

インスト表記

共通	⇨	矢印の方向に短く入力。キャラが左向きの場合は入力方向が逆になる。
共通	➡	矢印の方向に長めに入力。次の矢印がない場合は、入れっぱなし。
VF	＋	この記号の前後にあるボタンを同時に押す。
VF	Ⓟ	パンチボタンを押す。
VF	Ⓚ	キックボタンを押す。
VF	Ⓖ	ガードボタンを押す。投げのコマンド中に使われることが多い。
鉄拳	☆	レバーをニュートラル（レバーを離して、中央に戻った状態）にする。
鉄拳	●○/○○	左パンチを押す。2箇所以上塗りつぶしてある場合は同時押しだ。
鉄拳	○○/●○	左キックを押す。
鉄拳	○●/○○	右パンチを押す。
鉄拳	○○/○●	右キックを押す。

課題 同時押し

＋ VF　●○/●○ 鉄拳

VFでは「＋」の前後のボタン。鉄拳では、塗りつぶしたボタンは同時に押す。慣れないうちは難しいが、押す指をコンパネと平行にして、指だけでなく手全体を使うように気を付けよう。

投げてみよう

殴る、蹴る以外のもう一つの選択肢「投げ」。ガードしている相手でも、投げることができるぞ。

VF Ⓟ＋Ⓖ



相手と密着した状態で、ガードとパンチを同時押しすると基本の投げになる。レバー操作を組み合わせた、コマンド投げも存在する。

鉄拳 ●○/●○ or ○●/○●



鉄拳では基本の投げは2種類。左か右のボタンの同時押しだ。2カ所以上ボタンが塗りつぶされている場合、同時に押すという意味だ。

課題 黒矢印 と 白矢印

黒矢印 ➡ レバーを長く入力する。入力したままにしておくと考えても良い。

白矢印 ⇨ レバーを一瞬入力。この印の次にボタンがある場合、同時に入力する。

ダッシュしてみよう

ダッシュは、レバー操作の基本。同時に、コマンド表に使われている2種類の矢印の意味も覚えよう。

ダッシュ ⇨⇨



白い矢印2つなので、レバーをキャラクターの向いている方向に素早く2回倒す。キャラがステップするはず。後ろに2回なら、バックステップになる。

走る ⇨➡



2つ目が黒い矢印なので、ダッシュの2回目の入力の時、レバーを離さず倒したままにしておこう。ダッシュよりも長い距離を走って移動できる。

ガンジャック回転工房



⇩⬂⇨ ○●/○○
1 2 3

上のようなコマンドは、下、右下と一回一回倒すのではなく、レバーを下から前に回して一気に入力する。

連続する矢印で構成されるコマンドは、少々練習が必要だ。

鉄拳のコマンドは入力がシビアだ。上の例（いわゆる波動コマンド）は、下から右下を通り、レバーを右で止めなければいけないが、慣れないウチは難しいだろう。まずメガトンパンチでレバーを回す練習をするのだ。レバーを、後ろから下を通過させて前まで回してみろ。腕が回転するので感覚がつかみやすいはず。慣れたら、斜め下で止めるように意識してみるのだ。

メガトンパンチ

⇦⬃⇩⬊
1 2 3 4



パンチを押さずにレバだけ連続して入力すると、腕も連続して回転する。レバーを回す感覚をこれでつかもう。



レバーを後ろから穴の外側に擦りつける感覚で。

サラのⓅⓅⓀ



複雑に見えるコマンドも、一つ一つを見れば簡単な入力の集まりなの。難しい技になると例外もあるけれど、基本的には一連の技はキャラのモーションを待たずに、続けて入力してちょうだい。

ダブルパンチスナップキック

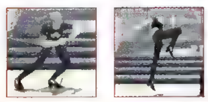
Ⓟ Ⓟ Ⓚ
1 2 3



最初は、基本的な連続攻撃からね。いくつかボタンが並んでいる場合、順番通りに続けて押すだけ。ⓅやⓀの数が変わっても同じね。

ダブルジョイントバット

⇨Ⓟ Ⓚ
1 2



⇨は、キャラが向いている方向にレバーを倒すのと同時にⓅを押すのよ。Ⓚを押すときは、レバーを離しなさい。

トリプルアッパー

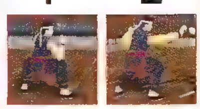
⬊ Ⓟ Ⓟ Ⓟ
1 2 3 4



黒矢印が含まれる場合、⬊を入力してから3回Ⓟを押すの。レバーは、コマンドの入力が終わるまでそのままよ。

猛虎硬爬山

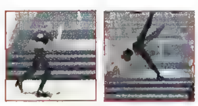
⬇ ⇨Ⓟ
1 2



今度は矢印が続く場合。⬇でしゃがんだ状態から、前にレバーを入れると同時にⓅ。⬇と⇨の間は、ニュートラルに戻す必要はないわよ。

コンボサマーソルトキック

Ⓟ Ⓟ Ⓟ ⬁Ⓚ
1 2 3 4



最後に、ボタンの間に矢印が入るものね。ちょっと長いけれど、いままでの法則でひとつずつ考えれば簡単。Ⓟはボタンの連続だから、連続で3回押すだけ。その後の矢印は白矢印だから、次にくるⓀと同時押しになるわけね。

でも、実際に入力するタイミングとかは、うまい人のプレイを見るのが一番勉強になるから、頑張るのよ。

できた 気になる 3D格闘ゲーム

興味はあるけど、3D格闘ゲームなんて触ったことないし、今さらそんなこと聞けないし……。な〜んてそこのあなた！これを読んで、今から一緒に始めてみない？

技の性質を知ろう！

3D格闘ゲームには数多くの技があり、すべての技を覚えるのはとても大変だ。もちろんすべての技を覚えたほうがいいのだが、入力が簡単な技から覚えていくといいぞ。

それでは、まず技の性質について簡単に紹介してみよう。

上段技：立っている相手の上半身ににヒット、またはガードさせる技。

中段技：相手がしゃがみガードをしていてもヒットさせることができる技。

下段技：もちろん足などで下半身に当てる技。相手が立っていればガードをしていてもヒットする。

●**投げ技**：相手との距離が近く、かつ相手が立っている状態で投げコマンド(VF＝Ⓟ＋Ⓖ、鉄拳＝(LP+LK) or (RP+RK))を入力すると出すことができる技。

基本的にはこの4種。(鉄拳にはガード不能技もあるが……)ではこの4種類の性質を解説していこう。

得意技を身につけよう！

操作の基本を身につけることができたら、自分のお気に入りの技を見つけ、いつでも出せるように練習しよう。

どんな技を気に入るかは人それぞれだが、ある程度の威力がある技がいいぞ。自分が自由自在に出せる技の威力が大きいほうが、劣勢になっても挽回するチャンスが十分にあるからだ。

自分の好きな技で大きなダメージを与えられることが分かってくると、ゲームが格段に面白くなってくるぞ。



サラのサマーソルトキック。レバー要素が少なく、とっさに出せるのが強み。まず入力が簡単な技から覚えてみよう。



ポールの崩拳。カウンターでヒットすれば大ダメージを与えられるぞ！　一発逆転も夢じゃない！

上段技

●**攻撃しよう**

上段技は、相手の胸から上の辺りを攻撃する技。代表例には、立ち状態からのⓅやⓀ・(LP)や(RK)などが挙げられる。

上段技の中でも特にⓅや(LP)などは技が出るのが早いので、相手に当てやすいし、たとえガードされても、技のスキ(技が出たあとの操作不能時間)が小さいため反撃されにくいぞ。ダメージを与えることよりも近寄ってくる相手に対してのけん制を目的として使っていこう。ただし上段技は、しゃがんでいる相手にはかすりもしないという特徴があるため、相手の立ち状態を確認して技を出すようにしよう。

●**防御しよう**

逆に自分が相手の上段技に対処する場合には、立ちガード(『VF』は立っている状態でⒼボタン押しっぱなし。『鉄拳』はレバーを後ろに入れっぱなし)をするか、もしくはしゃがんでいればかわすことができるぞ。

相手の上段技をしゃがんでかわすことができれば、反撃のチャンスだ。投げ技や、しゃがみ状態から出せる早い攻撃で反撃してみよう。

自分が立ちガードをしていれば、相手は下段か投げでしかダメージを与えられない。



上段攻撃で相手を牽制し、闘いの流れを自分のほうに引き寄せよう。



上段攻撃をしゃがんで回避されたら不利な状況になってしまう。技の出しどころを見極めろ！

下段技

下段技は、相手の足元を狙った攻撃で、↓Ⓚや↓Ⓟ・↓(⇩)(LK)などが代表的だ。

使い方は立ちガードをしている相手にヒットさせることができるので、相手の立ちガードを崩す手段として使っていこう。

下段技はしゃがんでいれば相手の攻撃は当たらないし、下段技もしゃがみガードできる。

しかし、3D格ゲーはしゃがみガードで安定!?　と思うなかれ。

下段ガードにも弱点がある……それは、次頁で解説している中段技を喰らってしまうということだ。



下段技は相手が立ちガードしているとヒットさせることができる。相手のガードを揺さぶれ！

中段技

3D格ゲー初心者にとって分かりにくいのが、この中段技。といっても、これのおかげで3D格ゲーに面白さが出てくるんだけどね。

●攻撃しよう

腰の辺りを狙う中段技は、相手のしゃがみガードを崩すことができる性質を持っている。

中段技を相手にヒットさせるには相手の意識をしゃがみガードに向けることが必要だ。下段技を使ったり投げ技を狙うそぶりを見せるなどして、相手がしゃがみガードをしたくなる状況に追い込もう。簡単に出せて技の出が早い中段技は、『VF』では⇨Ⓟ or Ⓚ、『鉄拳』では⇦● or ●など。

●防御しよう

逆にガード方法だが、そもそも中段ガードというものは存在しない。では、中段技はどうすればガードできるのかというと、立ちガードで防ぐことができるのだ。

しかし、発生の早い中段技を、目で見てからガードするのは非常に難しい。では、上級者はどのようにガードしているのだろうか。それは相手の使用しているキャラの特性と相手のプレイヤーが使用する攻撃の組み立てを推測することで中段技をガードする確率を引き上げているのだ。



⇦●は攻撃発生が早くスキの小さい中段技だ。相手がしゃがんでいれば、ガードしていてもヒットさせることができるぞ。



相手が中段技を出す気配を察知して、すかさず立ちガードをしよう。

投げ技

投げ技は相手と密着している状態で使う技だ。基本的には立っている相手ならば、相手がガードをしていても投げることができる。

投げ技は、中段攻撃を警戒して立ちガードをしている相手や、スキの大きい上段技をしゃがんでかわした時などに狙っていこう。逆に、こちらの立ち状態に対して相手が投げを狙って間合を詰めてきたら、しゃがんで回避するか攻撃発生が早い技などで相手を押し返そう。



投げ技は相手とほぼ密着状態で、かつ相手が立ち状態のときに、コマンドを入力すれば成立するぞ。



相手が投げを狙ってきた場合、しゃがめば相手の投げを失敗させることができる。素早く反撃をしてダメージを与えてやれ！
しかし、一部のキャラはしゃがみ状態の相手を投げることができる「下段投げ」を使えるので注意しよう。

技を当てよう！

それでは、ここまでに得た知識を元にして、相手に技を当てられる(反撃できる!!)ポイントを簡単に紹介しよう。

●相手の上段攻撃をしゃがんでよけることができた場合。

●相手がスキの大きい技を空振りしたときや、その技をガードできた場合。

この二つは相手のミスを見逃さずに、こちらの攻撃を当てるものだ。こういったチャンスを見逃さないようにしたい。

STEP 1

スキが大きい攻撃をかわしたり、相手がミスしたら見逃さず、出の早い技を当ててみよう。最初は⬇Ⓟなどから始め、慣れてきたらⓅⓅやⓅⓀなど少しずつ攻撃回数の多い技に変えていこう。これらの反撃が簡単になったら大技を狙うのもいいだろう。





上段攻撃をしゃがんでスカしたら……むんずと両足つかんで、ジャイアントスイングを決めちゃおう。

技を知ろう！

ところで、どうして自分の技が当たらないんだろうかと悩んでいないかい？ 技は、ただ振り回しているだけじゃ当たらないのだ。

まず考えなければいけないのは、自分が出す技の性質(上・中・下段)だ。

例えば、中段技を当てたい時は、相手をしゃがみ状態にする必要があるので、相手はどういったときにしゃがみ状態になるのかを考えよう。それが分かれば相手をしゃがみ状態に誘導することも難しくなくなるはずだ。

STEP 2

どの攻撃を当てるにも、それぞれ出したい技がヒットする状況に相手を追い込むことが重要だ。例えば中段攻撃を当てたいときは相手をしゃがみ状態にするために、下段技を意識させるのが有効だ。首尾良く相手がしゃがんでくれたら中段技を狙おう。





ローキック(⬇or⇩●)で下段技を相手に意識させて……、しゃがんだらすかさず中段技を決めろ！

さらなる領域を目指し！

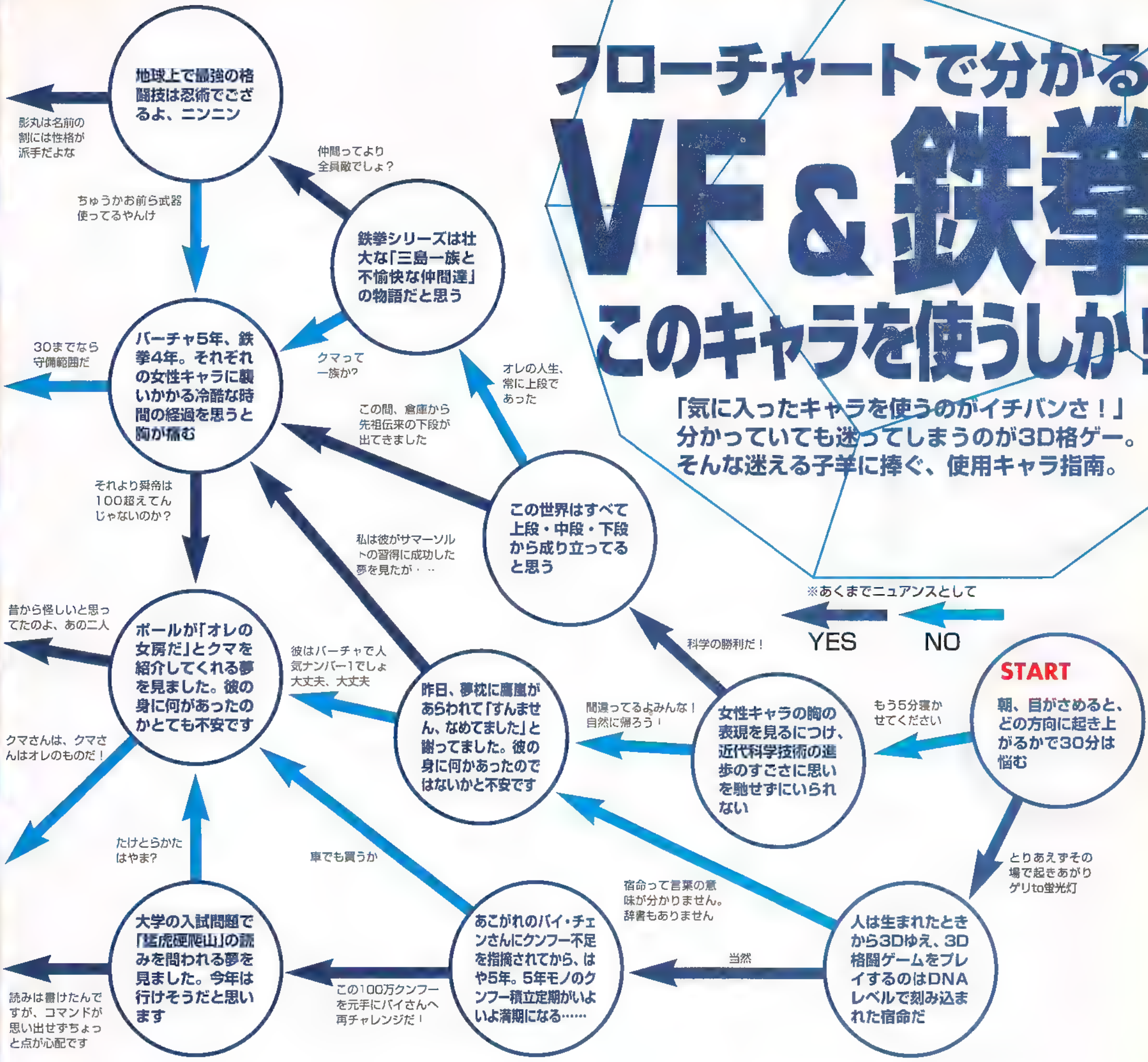
今回こういった形で『バーチャファイター』と『鉄拳』を紹介してみたが興味を持ってくれただろうか？ 少しでも興味を持ってくれたならば、ぜひ今後とも継続して遊んでほしい。今回紹介できたのは両作品のほんの一部の魅力に過ぎないからだ。

今でもゲームセンターでは日夜、間合の攻防や、一局面での技の読み合い、爽快感溢れる空中コンボ、投げと投げ抜けの攻防。その他さまざまな要素が内包された闘いが繰り広げられているのだ。

だが、焦る必要はない。ゆっくりでも構わないから、自分のペースで楽しもうじゃないか。

フローチャートで分かる
VF&鉄拳 このキャラを使うしか！

「気に入ったキャラを使うのがイチバンさ！」
分かっていても迷ってしまうのが3D格ゲー。
そんな迷える子羊に捧ぐ、使用キャラ指南。



生涯一忍者ファイター派

そんなあなたには忍者系。
なんかもう手垢のついたキャラのように思われますが、宇宙忍者はもちろん、四次元忍者、板前忍者、レースクイーン忍者などまだまだニッチ市場は存在するはずです。来るべき21世紀のビジネスシーンにおいて……って何の話でしたっけ？

オススメキャラ
影丸（VF）／吉光（鉄拳）

世の中女だ！　女キャラ一筋で生きてるあなた派

ゲームならあんな美人も、こんなギャルも思いのままに操りまくり！　この調子で取引先のイヤミなハゲ部長とか、宿題忘れたくらいで居残りさせる教師とかも思いのママに操りたい！　しかも積極的に！　否、我が野望は果てしなく、いっそ世界も……って何の話でしたっけ？

オススメキャラ
葵、サラ、パイ、ベネッサ（VF）／シャオユウ、クリスティ（鉄拳）

日本人コンプレックス！　いっそゲームの世界ではパツキンキャラでGO！　派

いつかはアメリカ人になって、挨拶はすべてハーイで済ませたいのよ名犬ジョリー！(?)なあなたは金髪キャラで決まり！
アメリカ人ならミッキーマウスは友達だし(違います)、英語はペラペラだし、UFOは毎日来るし(来ません)、マリアナ沖海戦にだって勝てるし(以下略)。

オススメキャラ
ジャッキー、リオン（VF）／ポール、フォックス（鉄拳）

やっぱ本場中華の憲法！　いや拳法でしょ！　ニイイハオ中国派

格闘技とパンダの産出量において、中国の右に出るものなし！　中華人民の格闘技は世界一ィィィィィゆえに、中国拳法キャラだ。コレだけで、もはや勝ったも同然！　腑抜けの西洋人や腰抜けヤポンスキーどもを倒して倒して築け己のドラゴンロード！　アスフ[illegible]！

オススメキャラ
晶、ラウ、舜帝（VF）／ロウ（鉄拳）

発売までもう少し!?
VF4×鉄拳4
熱望の声・声・声!!

2大3D格闘タイトルが稼働するまでもう少し。徐々に見えてきたその実像を前に、人々の期待度は今、最高潮に達している。その熱気を感じつつ、キミも一緒にその日を待ち焦がれよう！

『鉄拳4』は、駆け引き次第で素人でも勝てるゲームになってくれればと思います。当然バリバリやる予定なので、期待しています。（鉄拳TT全国大会優勝&世界大会6位　堂園剛史）

鉄拳シリーズを通して漂う、独特の爽快感に磨きがかかっていることに期待。頂点を極める場はいつでも用意してますよ。（PLAYMAX新宿店長　塚本章隆）

自分が抱いている期待とのギャップが不安だけど、いい意味で裏切られたい。（22歳　男　専門学校生）

『鉄拳』というゲームが持つ"茶目っ気"が残っていてほしいです。（20歳　女　フリーター）

多くの人達が同じ分野で遊び、楽しむことに意味がある。顔すら見たことのない人でも、『バーチャファイター』を通じて大きな一つの輪で結ばれる。

見るだけじゃなく、ぜひ触れてみてください。理由がそこにあるから。（VF鉄人　キャサ夫）

VF4にはかなりの期待がかけられておりますが、それに応える力は十分備わっているハズです。ゲームセンターの存在意義を高らかに示して下さい！（ビートライブ店長　山岸勇）

来たれ、鉄拳ファイター諸君！　この夏は難波界隈に鉄拳旋風を巻き起こすが如く、皆、プラボ道場にて修行に励むのだ！（プラボ千日前店長　内山）

『4』という新たな土俵でみんなと盛り上がれるのはすごく嬉しいですね。（23歳　男　大学生）

まとめ

VF4と鉄拳4が奇しくも同時期に発売されることになり、ゲームセンターに久しぶりの対戦熱が到来しそうだ。前作からのプレイヤーにとっては一日千秋の思いだろう。
せっかく2作が揃い踏みとなる今夏、ぜひとも新規プレイヤーが対戦デビューを飾り、その魅力を反芻し、ムーブメントを引っ張ってもらいたい。何より、やらず嫌いが一番もったいないというのが我々の思いだ。
底知れぬ懐の深さを備えるタイトルゆえに、ぜひとも手を染めてその魅力を味わってほしい。この特集が新規プレイヤーの足がかりとなれば幸いである。

最終親子戦争勃発!!

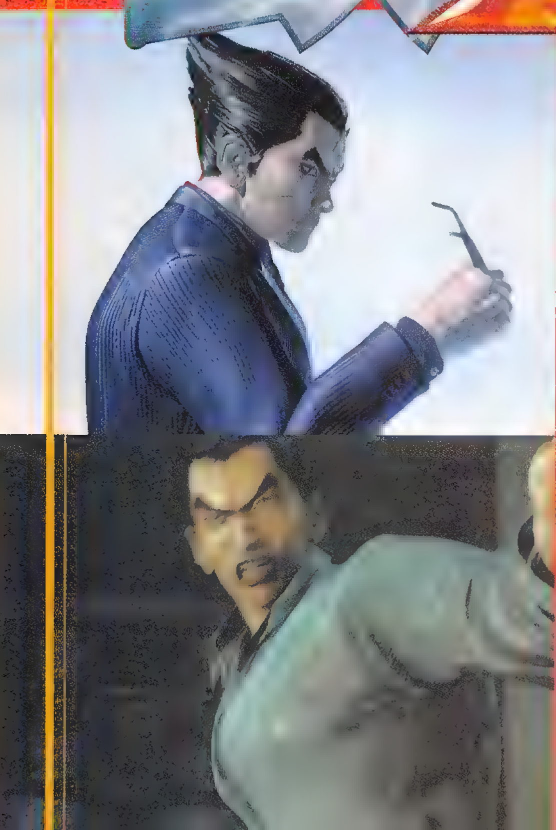


ヘリの中で、平八は作戦の成功を確信していた。

（『鉄拳4』ストーリーより抜粋）

鉄拳4 TEKKEN 4™





ついにその全容が見え始めた期待の3D格闘ゲーム『鉄拳4』。今回は大量の画面写真とともに、新たな参戦者3人を含む10人のデフォルトキャラクター紹介、驚愕の新ゲームシステム解説、開発者インタビュー、ナムコオフィシャル全国大会情報、設定資料集など、盛りだくさんの内容で今夏の"鉄拳高気圧"を予報していくぞ！

※本稿で掲載している画面写真はすべて開発中のものです。

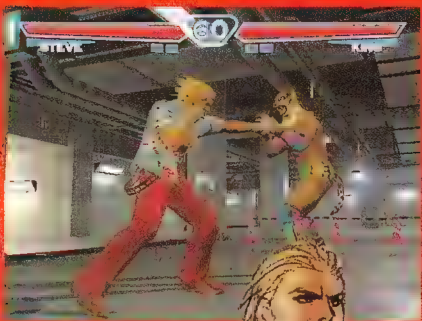








上体を反らしてポールの回し蹴りをかわしつつ、強烈な一撃をお見舞い！　某ボクシングマンガのファンなら思わずニヤリとしてしまうシーンだ。前作で例えるなら、この技はスウェーハイキック（ブルース）のような使い方ができそう!?



彷徨する拳闘士

スティーブ・フォックス
Steve Fox

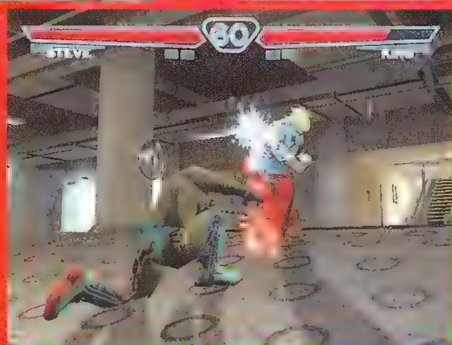


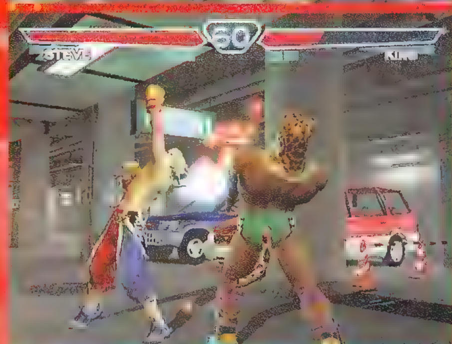
天才的な頭脳と強靱な肉体を併せ持つ若きボクサー、スティーブ（※）。ボクシングには様々なスタイルが存在するが、彼はそのすべてをこなすパーフェクトボクサーである。ロングレンジからのフリッカースタイル、デンプシーロールに代表される独特な動作、インファイトに持ち込んでからのマシンガンコンビネーション……我々が想像するボクシングがゲーム中でどのように昇華されるのか？　画面写真を見る分には、大いに期待していいといえるだろう。



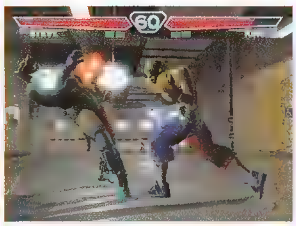


クールな西海岸系スタイルのスティーブ。どうやらこのパンチは相手をしゃがみ状態にする効果があるようだ。





スティーブ
この技に注目!!

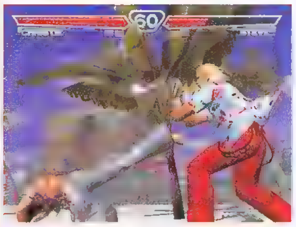


ブライアンのマッハパンチを彷彿させる強烈なストレートパンチ。スティーブはミドル級のボクサーらしいが、この技を見るに「ヘビー級のパワーも兼ね備えているのか？」と勘ぐってしまう。

伝説を受け継ぐ躍動美

クリスティ

この技に注目!!



スティーブに向かってしなやかに伸びる脚……この技は『鉄拳TT』で師エディが使用していたホウレ！　前作ではしゃがみ状態から出せる中段技だったが、本作では果たしてどうなる？



澄んだ青空に映える、褐色の肌。シャオユウとは違った魅力を持つ女性キャラクターだ。



クリスティ・モンテイロ
Christie Monteiro



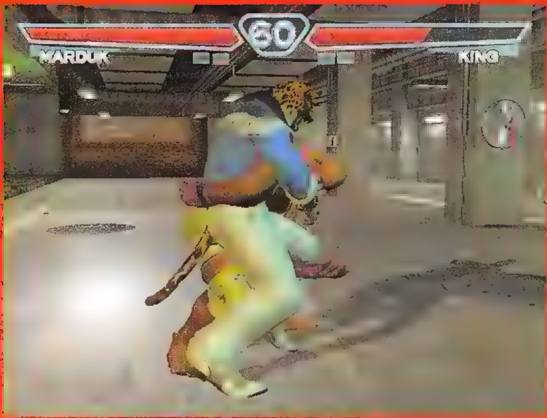
クリスティはエディの師匠である"伝説のカポエラマスター"の孫娘。カポエラ界のサラブレッドである。そんな彼女をファイターとして鍛え上げたのは、何を隠そうエディその人。今回掲載している画面写真を見ても、エディから引き継いだであろう技が見受けられる。全身のバネを活かしたトリッキーな攻め、ダンスを踊るようなその動き……前作でエディを使用していたプレイヤーならばすんなりと遊べるキャラクターになるだろう。





[illegible]動感あふれる動きを見せるクリスティ。彼女の[illegible]、身につけている装飾品の動きにも注目した[illegible]





キングにサイドバスターを仕掛けるマードック。ステージ内がしっかりと映っている写真右上のミラーにも注目したい。





マードック

この技に注目!!



マウントポジションを取ってから顔面を殴りつける行動は、前作までにもあった。しかし、バーリトゥードファイターのマードックがマウントポジションを取ったら……なんかスゴイことになりそう。



狡猾な巨漢戦士

クレイグ・マードック
Craig Marduk



デビュー以来4年間無敗という経歴を持つ、シリーズ初登場のバーリトゥードファイター。ちなみにバーリトゥードとは、近年世界中で注目されている「金的と目潰し以外はなんでもあり」という究極の格闘技である。その大柄な体躯からは人並み外れたパワーを持っていることが想像できるが、バーリトゥードならではの過酷な条件で闘ってきたことを考えると、"力任せな面"だけでなく、"クレバーな面"も持ち合わせたキャラクターになるだろう。



マードック VS. キング。このカードは本作のストーリーでも重要な組み合わせのひとつ(P171からの設定資料集を参照)。

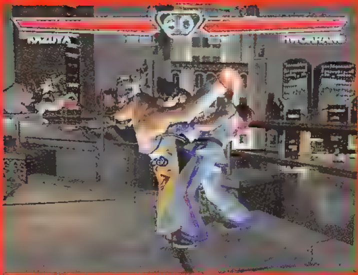


キングと比較しても、とにかくデカいマードックの体躯。裏拳、ビンタ打ち、16文キック(?)……打撃技も豊富に揃っているようだ。





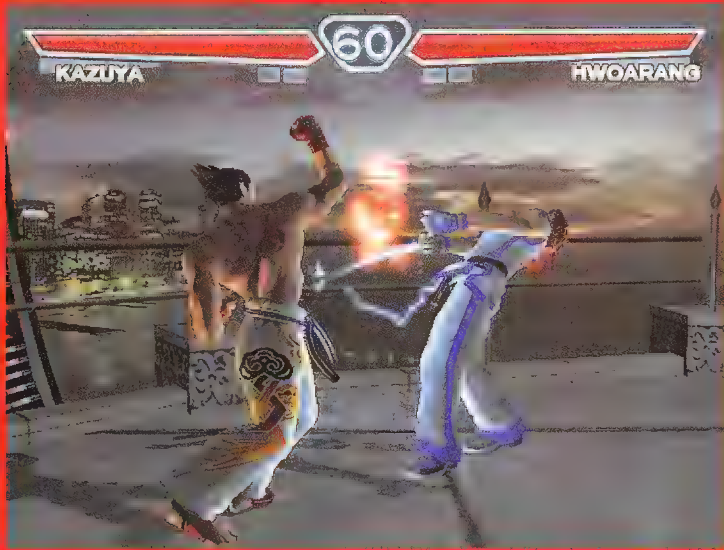




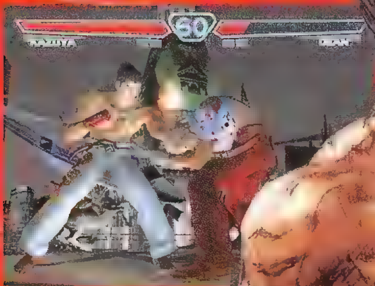
写真だけでは技の詳細について分からないが、この上段蹴りは間違いなく新技のひとつ。



魔神閃蕪拳が直撃!! その場に崩れ落ちるファラン。一八の口元からはその気迫が十二分に見て取れる。



このモーション、このヒットエフェクトは……まさしく風神拳！ 本作では上段技？ 特殊中段技？ それとも中段技!? いずれにせよ、空中コンボ始動技として重宝することは確実だろう。





三島 一八
Kazuya Mishima



三島財閥の現頭首である三島平八の息子にして、前大会終了後にデビルとなって姿を消した風間仁の父。主人公として登場するのは初代『鉄拳』以来となる。もはや説明するまでもないと思うが、格闘スタイルは一撃必殺の三島流喧嘩空手。また、デビル化を経験しただけに"人間離れした技"を兼ね備えている可能性も大いにあり得る。前作『鉄拳TT』で三島家の面々が猛威を振るっただけに、本作の一八がどんなキャラクターになるのか非常に興味深いところだ。

甦りし冷血頭首



一八

この技に注目!!



心中突きでファランを鉄柵に叩きつける一八。ここから壁コンボが入りそうな気配だ。心中突きは相手を前方へ大きく吹き飛ばす技だけに、使い方によっては写真のような状況を多く生みそうである。

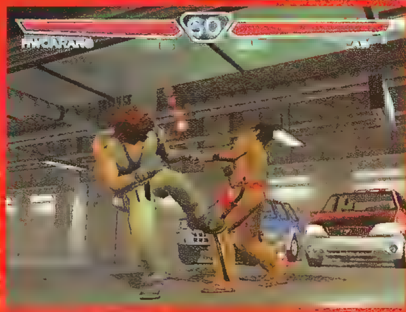




轟音とともに繰り出される架推掌。一八の吹っ飛び具合から



地下駐車場でのバトル。これはストリートファイト



ロウの離面にセットアップが炸裂！ そこ





限りなく無限フィールドに近い広大な滑走路での一場面。一八に向かって繰り出される浴びせ蹴りのような技は、まさしく新技。

離軍の迅雷脚

下段攻撃の前足刈りにも見えるが、微妙なモーションの違いを感じる。新技か？





次にどんな技がくるか分からない これがテコンドーにおける脚





ファラン



母国における軍務を捨ててトーナメントに参戦するファラン。そんな彼の持ち味は強靱なテコンドー。鋭い動きから繰り出される脚技の数々は、まさに驚異的の一言。予想もつかぬ軌道を描き、的確に相手の急所へと叩き込まれる。そして、片足一本で立つその容姿から名のついた「フラミンゴスタイル」もまたファランの代表的な武器の一つ。そこから繰り出される華麗な蹴り技の連係には、誰もがインパクトを受けることだろう。

ポール・フェニックス

Paul Phoenix



完全無欠の熱血漢ポール・フェニックス。格闘スタイルは柔道をベースにした総合格闘技。豪快な投げ技と打撃技が信条である。そんなポールも本作において48歳を迎えるが、格闘技にかける熱意は冷めておらず、その一撃一撃の迫力も健在。勝利のみに執念を燃やし、魂を込めた拳が放たれる。ちなみに本作では、髪の毛をガチガチに逆立てたポールのほかに、ラフな姿をしたポールも拝むことができる。髪を下ろしたポール……一見の価値あり。



[illegible]な背中からも、その絶大な破壊力が感じられる。

熱血格闘オヤジ

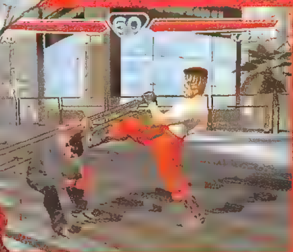




ホテル内での戦闘シーン。左の写真はポールの十八番である崩拳。上の写真は裏疾風の予備動作か!?



[illegible]を強襲！ 今回もまた[illegible]力技となること間違いなし!?



このモーションは不知火か?　しかし、どう見ても中段判定だが……!?



円熱する元気娘

リン・シャオユウ

Ling Xiaoyu

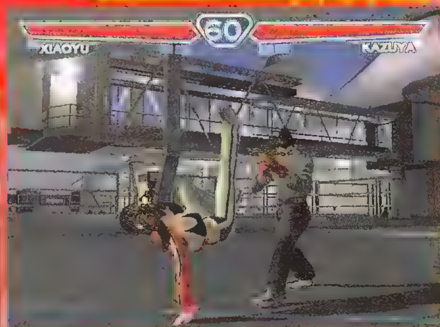


三島財閥の保護下にいながら、八卦拳・ひ卦拳といった中国拳法をベースに独自のスタイルで修行を続けているシャオユウ。幼き頃の遊遊元気娘も、今では少し大人びた雰囲気を感じるほどに成長した。小さな身体ではいかんともしがたい防御力と攻撃力の低さを、軽快なフットワークから繰り出される手数の多さと、鳳凰の構えや背向きといった特殊動作を活かしてカバー。前作同様に、相手を翻弄する動きはいまだ健在のようだ。



[illegible]八のアゴを突き上げる技は[illegible]。前作で[illegible]されているのはうれしい限り。





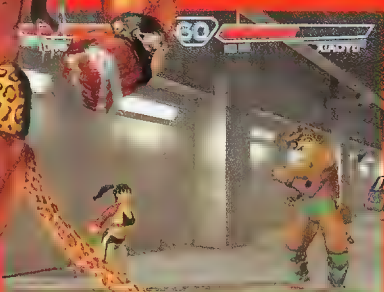
復讐のレスラー











[illegible]に投げつけられてヒザから崩れ[illegible]ちているが、[illegible]が近いぞ!?

再臨したドラゴン

マーシャル・ロウ
Marshall Law



シリーズ再登場となるマーシャル・ロウ。軽快なフットワークと若干小柄な体格とは裏腹に、単発で繰り出される力の込められた拳、そして鋭いカミソリのような脚技は、華麗なだけではなく破壊力も抜群。前作で登場した息子フォレストにさえ伝授しきれなかったマーシャル・アーツの新たなる技を引っさげ、再起をかけた拳がまさに"怒りの鉄拳"と化して本作で大暴れしてくれることだろう。



フォレストからの継承技であるステップインミドルキック(写真上)とダブルドラゴン(写真右)を見ても、その破壊力の高さがうかがえる。

フェイクステップブローが決まった[illegible]



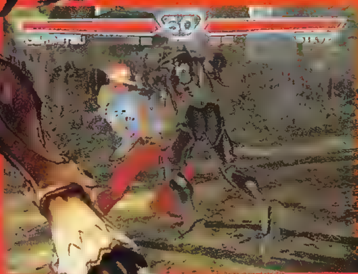
迷彩服を着てガラ[illegible]チェンジしたファラン(2Pカラー)[illegible]が炸裂[illegible]ロウの気迫を感じる瞬間である。

異形のスーパー忍者



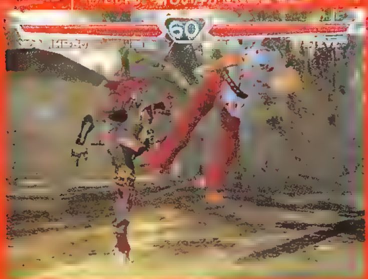


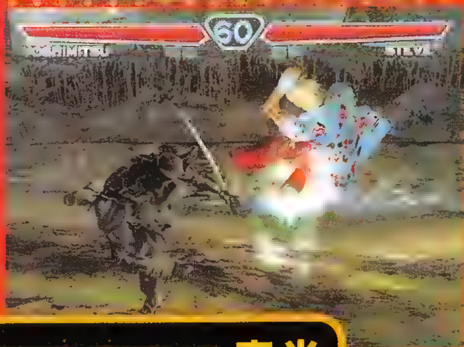
相手を小馬鹿にするような卍あぐらも健在。今回はここからどんな技が出せるのか？





フォックスが見……
僧に舞う醍醐は……



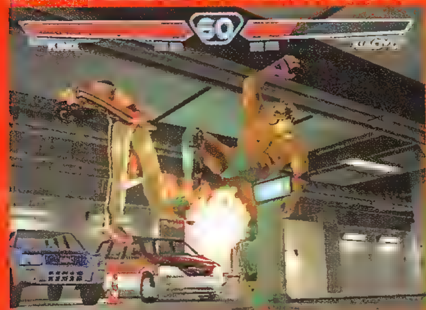




吉光
Yoshimitsu

あの吉光が、さらなる進化を遂げて登場する。その形相はまさに奇々怪々。卍忍術という独特の戦闘スタイルから繰り出される技の数々も、本作において一際目立つ存在である。手にしている刀は、前作同様にガード不能技を生み出すようだが、その刀を使ってこれまでとはまた違った忍術を披露してくれそうな気配である。他のプレイヤーとは一味違った戦闘スタイルを目指すならば、このキャラクターを選択するほかないのではなかろうか。

アーマーキングからの継承技その1、ジャンピングニー。ヒットマークから察するに……





アーマーキングからの継承技その2、シャドーラリアット。くらったシャオユウが空中で回転しているぞ!?



キング

師アーマーキングを殺した人物に対する復讐のために参戦するキング。言わずもがな、レスリングをベースに数々の打撃技も備えた、まさに投げて良し打って良しのバランスの取れたキャラクターである。本作では、師アーマーキングの技を受け継いでの登場でもあるため、『鉄拳TT』でキングとアーマーキングのタッグを組んでいたプレイヤーならば、それらが融合された新生キングをすんなり使いこなせるだろう。





『鉄拳4』開発者インタビュー

黒鉄の拳が生まれる処——

ロサンゼルスで開催された「E3(Electronics Entertainment Expo)2001」で、遂に正式発表となった『鉄拳4』。詳細な内容を探るべく、その開発部署で行なわれた緊急インタビューをここに掲載！　(2001.6.4　ナムコ横浜クリエイティブセンターにて)



新たなる血統

——まず始めに『鉄拳』シリーズ初出となる、新規キャラクターのことなどを詳しくお聞きしたいと思います。まずは「ボクシング」のスティーブ・フォックスですが、『鉄拳3』から登場のブライアンもキックボクサーなので、イメージ的にかぶる部分もありますが……。

原田　ん〜、でもコイツは純粋なボクサーなんです。ですから基本的に、蹴り技なんて持ってないですね。さすがに起き上がりキックとかはありますけど……。

——「キックボタン押しても、パンチ攻撃が出たり」とか？

原田　もちろん最初にその"鉄拳ならではの矛盾"も考えたんですけど、結果的にはキックボタンへスウェーやダッキングなどの特殊な行動を割り当ててます。あと、ボクサーも多少の投げ技は使えると思うので、これも当然あります。

——パンチだけとなると下段攻撃が少なくなったりして、攻撃が単調になったりしませんか？

原田　確かに上・中段の攻撃が多くなりますね。とはいっても、スピードが速かったり、ガードさせると有利な攻撃が多かったり……と、下段が少ない部分をうまくカバーできるように仕上げてあります。また、当初はインファイトとアウトファイトで違ったスタイルの別キャラクターを用意する予定だったんですが、それを1人に集約してあるので攻撃の幅もかなり広いですよ。相手の懐に潜り込んで「ズドン、ズドン！」はもちろん、ロングレンジからフリッカースタイルで「パシッ、パシッ!!」なんて闘い方もできますよ。

——では次に、女性の新キャラクターであるクリスティ・モンテイロについて。こちらはどういったタイプのキャラクターですか？

木元　まだ完全に仕上がっては

TOPIC 1

無限フィールド撤廃！

地形&アンジュレーション

『鉄拳4』では無限フィールドが消失し、マップ上には「壁」という概念が存在する。これは戦局にどのような変化をもたらすのか。

位置取りが重要!? 変化する戦略

今回加わった新要素の中でも、これまでの常識を覆す最たるものが戦闘フィールドの変化だ。マップの端には壁が、地面にはアンジュレーション(高低差)があるほか、一部のマップには破壊可能なオブジェクトもあるという。壁際限定、アンジュ限定のコンボも存在するようだ。今後は相手との位置関係だけでなく、地形に対する位置取りも考えなくてはならないだろう。



影像が立ち並ぶ夕闇の路上ステージ。フィールドは「くの字型」で、手前には大きな時計がある。

今回新たに加わった地形要素

アンジュレーション

戦闘は必ずしも平坦な地形で行なわれるわけではない。本作には起伏に富んださまざまなステージが存在するのだ。つまり、自分と相手との位置の高さが変わってくるということ。立ち合いにおける攻撃方向は補正されるらしいが、空中コンボには違いが出てくるぞ。

壁

本作のステージは全体的に箱庭のように設計されており、その端は壁で囲まれている。攻撃を受けて壁に叩きつけられると、独特のやられモーションが発生して追撃が確定する場面も……。横移動や受け身の方向には、これまで以上に気を配らねばならないだろう。







初代『鉄拳』以来、ついにデフォルトキャラとして復活した一八と、髪を下ろしイメージが大きく変わったポール(2Pカラー)が対峙。アンジュレーションの影響でポールが一八を見上げるような形になっているが、一八の背後にはさらに急な斜面があるようだ。これらの写真からも、横移動などの従来のシステムがこれまで以上に重要性を増すことになるのは明白である。

いませんが、中・上級者向けに再調整した、エディの後継となるカポエラ使いのキャラクターです。

——なぜ『鉄拳3』のエディではなくなっているのでしょうか？

原田 もともと、こういったタイプをイメージしてたんです。むしろ僕らにとっては、逆にエディのほうが意外でしたね。それが、なんでエディになったかと言うと……、当時はモデリングがうまくいかなかった(苦笑)。まあ「男性キャラクターのほうが力強く、カポエラ向きなのかな？」って部分も確かにありましたけどね。

——表現力も上がって、本来のイメージ通りに作ってみたのがクリスティ・モンテイロなわけですね。

木元 あとは、新規キャラクターでマードックが入ってきて、全体的に〝濃く〟なってしまったので、ちょうど女性キャラクターを入れたかった部分もあります(笑)。

——では最後の一人、「バーリトゥード」の使い手であるクレイグ・マードックについてお聞かせください。



木元 昌洋
Masahiro Kimoto
鉄拳プロジェクトリーダーを担当。企画立案から、スタッフ統括まで作品全般に関わる。担当キャラはクリスティ、ポール、花郎、キングなど。代表作として『ネビュラスレイ』、『F/A』、『鉄拳』などがある。



原田 勝弘
Katuhiro Harada
プロジェクトディレクター兼ゲームディレクター。ゲーム構成／調整からサウンドの統括まで、担当業務は最も多岐に渡る。担当キャラはスティーブ、吉光、シャオユウなど。代表作は『鉄拳3』、『鉄拳TT』。



米盛 祐一
Yuichi Yonemori
ゲームディレクター。主にゲームの基本システム、新システム、ゲーム調整を担当。担当キャラはマードック、一八、ロウなど。代表作は『鉄拳TT』。

INTERVIEW

“バーリトゥード＝なんでもあり”は吉光なんですけどね

原田 正確にいうと〝バーリトゥード＝なんでもあり〟は、吉光なんですけどね。1人だけ刀を持ってますし。

——デザイン段階のイラストを見る限りだと、吉光は前作から随分と雰囲気が変わってますね。

原田 最初はなんだかロボットみたいだったんですが、単に「昆虫」とか言っている人もいましたね。様々な変化を経て現在のデザインになっています……で、クレイグ・マードックですよね？

——はい(笑)。〝バーリトゥード＝グラウンド系〟といった寝技の強いキャラクターを連想するのですが、この辺りはどうですか？

米盛 このクレイグ・マードックは、みなさんが想像しているキャラクターになると思っていただいて間違いありません。現在は、ダウンさせるまでの過程をほかのキャラクターとは方向性の違うものにしたいというのと、ダウンを奪ってからも従来の「パンチを何発かお見舞いして、グキッと関節技を決める」ではなく、もう少し面白くしたい……この辺りで試行錯誤している最中です。

原田 少し補足すると、ジャックみたいに大振りな部分もありますが、戦略を細かく練らないと勝てないキャラクターですかね。

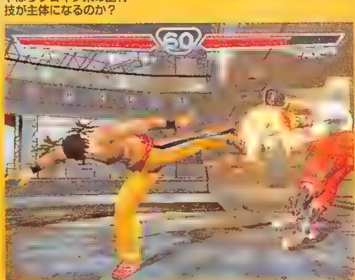
米盛 「大男」っていうと、馬鹿みたいに拳を振り回すキャラクターを連想されがちですが「怖くて格好いい大男」になる予定です。

——まだ、話としては早いかも知れませんが……、シリーズでお馴染みの「タイムリリースキャラクター」は存在するのですか？

原田 ……「いる」とだけ、この場ではお答えしておきましょう。

木元 ストーリー上に平八や仁の名前も出てますから、これで「出ません」とは言えない(笑)。

原田 ストーリーといえば、今回は映画の脚本家の方に依頼してみました。ですから、前回みたいに「遊園地を作りたいから出場」といったことはないですよ。



この技は『鉄拳TT』のフェイクレフトサイドキックのように見える。ロウの構えから出せる技は、やはりフェイク系の固有技が主体になるのか？



相手を吹き飛ばすタイプの技が多いポールなら、壁際で有利に立ち回れそうだ。こうしたキャラ特性に、今回加わるキャラ固有のシステムはどのように影響するのだろうか。

TOPIC 2

固有の行動が付加される!? キャラクター特性

これまでも「当て身」や「構え」など、キャラクターごとに個性的な動作が存在した。しかし、今回はその傾向がさらに増大するようだ。

キャラクターの個性がより顕著に！

『鉄拳』シリーズは、回を重ねるたびに新たなシステムを導入してきた。今回もその例に漏れず、壁、アンジュレーション、ポジションチェンジ(後述)といった新要素が付加されている。

しかし、ここで注目してほしいのは全体を統括するシステムではなく、キャラクターごとに施された、新技、新動作というレベル以上の変革である。

現在分かっている具体例を挙げてみると、例えばポールは連係技の途中でボタンをジャストタイミングで押すことにより、通常とは異なる専用の連係が出せる。これまでにもこのタイプの技は一部存在したが、今回はポールにだけ多数存在するらしい。また、ロウであれば、大半の技からフェイクステップに似た構えに移行してさまざまな行動が起こせたり、吉光なら特殊な動作で相手の技を一時的にコピーできたり……と、こうした固有のシステムが『鉄拳4』では多くのキャラに設定されることになる。



ポジションチェンジを能動的な防御方法に

INTERVIEW





正統進化の方向性

──『鉄拳4』では無限フィールドがなくなり、横移動のシステムなども変更が加わっているようですが、このアイデアはどういった経緯で出てきたのでしょうか？

木元　『バーチャ4』のロケテストを見て……ではないです

原田　なんでそういうことを言うかなぁ～この人は（苦笑）。

──実際のところ、現時点での完成度はどれぐらいなんですか？

木元　そうですね～。41・5％くらいですか。今年の夏稼動を目指して作業を進めています。

原田　まあ、「いつまでが夏なんだ？」って話もありますが……。

──まだ、現在はゲームのシステム的な部分で試行錯誤を繰り返している状態なんですね？

木元　実は現在の画面も1週間前ぐらいに出来上がったばかりなんです。プログラム面で画面に表示させることに問題がありまして……。先ほどはふざけて言いましたが、『鉄拳3』を作るときにも「壁を入れよう」といった案は出ていたんです。ただ、これまでのシステム12やプレイステーションの性能では、壁などに多くのポリゴンを割くのが不可能だった。それが、今回はハードもシステム246（プレイステーション2）になって、今までやれなかったことが可能になった……大まかな経緯は、そんな感じでしょうか。

──言い換えれば、『鉄拳』シリーズを通してあったハード的な制約から、『鉄拳4』でようやく解放されたという感じですか？

木元　そうですね。壁のネタ自

TOPIC 3

有利な位置関係を保て！

ポジションチェンジ

文字通り相手との位置関係を自在に入れ替えることができるのがポジションチェンジ。この新システムが「鉄拳4」のカギとなりそうだ。

「鉄拳4」ならではの新システム

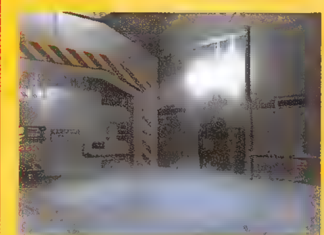
ポジションチェンジは、本作で地形要素が新たに加わったことにより、ある意味必然的に生まれてきたともいえる新動作。その使用目的は相手との位置関係の調整である。具体的には、●●で近距離にいる立ち状態の相手をつかむことで成立。その後すかさずレバーを上下左右いずれかに入力することでその方向に相手を押し、位置を入れ替えることが可能だ。単純に投げ技の一種と考えてもいいだろう。

ここで、「じゃあ従来の左基本投げは？」と考える人もいると思うが、従来の左基本投げそのものは、別のコマンドで繰り出すことが可能なようだ。ちなみに確定情報ではないが、ポジションチェンジに関しても投げ抜けが可能となる見込み。特に念入りに調整しているシステムらしいので、投げ技と比べての発生時間やチェンジ後の有利不利、またダメージの有無等も非常に気になるところだ。

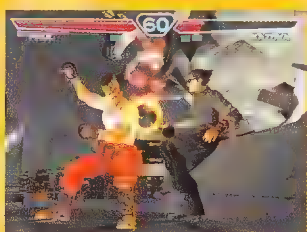
ポジションチェンジ

●● ＋ ↑ or ↓ or ← or →

「鉄拳4」の操作系はシリーズ伝統の8方向レバー＋4ボタン。「鉄拳TT」でのチェンジボタンは、当然ながら今回はない。そんな中、ポジションチェンジのコマンドのボタン操作にあたる部分は、従来の左基本投げのものを採用。これに加えて、上下左右4方向のいずれかにレバーを入れることで相手のポジションを変化させることができる。レバーを相手方向に入れた場合は相手を前に押し込むことができるので、壁際に追いつめたいときに有効となりそうだ。ちなみにレバーニュートラルのときも、これと同じものになる。



このような角のあるステージでは、ポジションチェンジがかなり重要になると思われる。



「壁」が重要な本作だからこそ、ポジションチェンジというシステムも活きてくる。

体は、初代『鉄拳』のときからありましたし。最初から無限フィールドなんて誰も考えないですよ……。普通は(笑)。まあ、プレイステーション2版の『鉄拳TT』のときでも作ることは可能だったんですが、あの時点では業務用移植ということで見送りました。

──そういえば、フィールドが傾いている(＝アンジュレーション)ステージもありますよね?

●原田　フィールド全体が傾いているステージはありませんが、真ん中やステージの端が傾いているとかいったタイプはありますね。

──アンジュレーションを入れることで、攻撃の判定が変わってしまったりするのでしょうか?

●木元　それはないです。低い場所にいる側は若干上に向かって技を繰り出しますし、高い場所にいる側は逆に下へ向かって技を繰り出します。アンジュレーションが影響するのは、空中コンボがスタートしたときからです。浮いたときは、高低差が関係してきますので……。その辺りでは、攻撃の入りやすさなども変わってきます。

立体的な駆け引き

──壁とアンジュレーションがあるだけでも、随分今までと違った闘い方ができますね。

●木元　キャラクターによって得意なステージや苦手なステージは出てくると思いますし、各ステージのポジションによっても有利不利ができると思っています。ですので、対戦プレイではステージのセレクトはもちろん、ラウンド開始時のポジションまでプレイヤーが選べるようにしていく予定です。

●原田　1つのステージに対してプレイヤー側の選べる開始位置が最低2~3カ所あって、ステージ中央からスタートする以外にも、隅に近いところとか、アンジュレーションがキツイところとか……そういった形で選べますよ。

──ポジションセレクトによって、スタート時にキャラクター同士の距離も変わったりしますか?

●米盛　いえ、距離自体は変わらないと思います。あと、ポジション取りを考慮してラウンド開始前の3秒間くらい、自分に有利な場所へと移動できる時間もあります。当然、攻撃はできませんが……。

●原田　あっ、ちなみに壊れるオブジェクトはあっても、リングアウトはありませんよ(笑)。

──なにか防御側ができる選択肢が増えたりもするのでしょうか?

●米盛　まだゲームに組み込まれていないんですが、壁際の攻防では新しい受け身などのやられ側も介入できる要素をつけたいとは思ってます。「攻撃していて、気持ちいいのが『鉄拳』である」と思っているので、これを大幅に崩す予定はありませんが、一方的にやられるだけにならないような工夫はしていきたいですね。

●原田　ちなみに、今回からの新要素で「ポジションチェンジ」というものがあるんですよ。従来の左投げコマンドである「●●」を使って出せるのですが、これを能動的な防御方法として使えるように、今苦労しているところです。

──ポジションチェンジ・右投げ・コマンド投げの3種類で、単純な三者択一ではなく、状況に応じた選択が可能なわけですね。

●原田　確かに理屈で考えるとそうなんですが、実際やってみるとダメージを取りに走るだけだったり、ポジションチェンジだけしかやらなかったり……ってのが多いんです(苦笑)。発売までには、もう少し調整したい部分ですね。







多彩なフィールド

闘いの場となるフィールドのステージギミックは多種多様だが、壁やアンジュレーションなどの要素は、必ずしもすべてのステージにあるわけでないようだ。例えば空港内で闘うステージなどは、従来の無限フィールドに近い作りでアンジュレーションも一切なし。これに対して狭いものでは、群衆に周りを囲まれたステージもある。またジャングル内を舞台としたステージなど、一部のフィールドには水面も確認されているが……、どのように影響するか現時点では不明。

TOPIC 4

あのシステムは今……

継承システム変更点

これまでの『鉄拳』シリーズに存在した、多くのシステムの行方にも注目。コマンドや性質などに変更が加えられるようだ。

従来のシステムにはどのような変化が?

基本操作や横移動など、従来のシステムにも変更があることが判明。現在わかる範囲で『鉄拳4』の継承システムをお伝えしよう。

ちなみに、ここにはない「受け身」に関しては、受け身中の無防備時間を削除する、という方向で調整されるようだ。発売直前までどう転ぶかは分からないが、この無防備時間を狙った自動連係の類は、今回使えないことになると思われる。

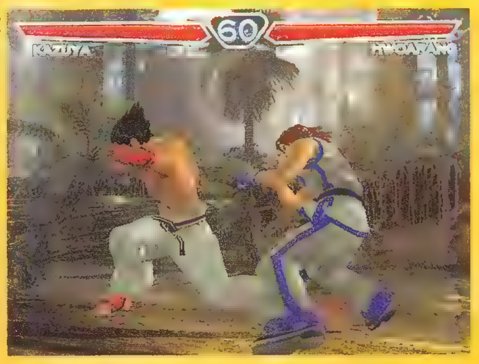
ガード

立ち、しゃがみのガードはこれまで通りレバーによって行なうが、オートガードに関しては立ちガードのみ存在。横移動コマンドの性質変化に伴ってか、しゃがみガードに関しては従来の↓で行なうしゃがみオートガードがなくなり、↙(右向き時)のみとなっている。しかもこの場合、ジリジリ後退することもなくなった。

ジャンプ

これまでジャンプの方向には前方、真上、後方の3種類があった。しかし、『鉄拳4』では前方ジャンプのみが残り、真上と後方は削除されている。↑と入力した場合は画面奥への横移動となり、↖(右向き時)と入力した場合は何も起こらないのだ。ただ、↑or↖をコマンドに含む各種ジャンプ攻撃に関しては従来通り残されているぞ。

横移動は操作性＆性質が変化し、これまでよりさらに使いやすくなっているようだ。



横移動

レバーを↑or↓に入れたままにしておけば、無限に横移動を続けることができるようになった。一定距離移動後はスピードが落ちるが、位置取りの微調整にも使えそうだ。また、これまではニュートラルに戻したときに横移動が発生していたのに対し、今回はレバーを入れた直後に成立するようになっているため、感覚的に操作が軽い。



「拳」に託す想い

――現在も開発中であることは存じ上げていますが、開発中の面白いエピソードなどはありますか？

●木元　確かに現在ネタを作っている最中なんですが……(笑)。

●原田　僕らの話ではないのかもしれないんですが、当初5月中にロケテストをやる予定だったんですよね。当然、情報は漏れないようにしてたんですが、その話が三原さんの耳に入りましてね。

――アリカの三原さんですよね？

●原田　ええ、あの方は妙にナムコ情報に詳しくて……(笑)。確かに三原さんの言うロケテストの場所と日程は当たっていたんですが、実施する数日前にロケテストは中止。その頃、三原さんはロサンゼルスにいて、中止になったことを知らないまま予定日に日本へ帰ってきたらしいんですよ。

――……大変ですね(笑)。

●原田　三原さんは、成田に着くやいなや、ロケテストが行なわれるであろう場所をすべて回ったらしいんですが、あるはずもなく……。僕のところへ電話をかけてきて「ロケテストは？」って言うんです。だけど、僕は「いや、やってないですよ」って答えますよね？　そうしたら「マジで～？　そんなアホな……オレ、ロスから来たんやで～！」って(一同爆笑)。

――というか、この話は掲載してもいいのでしょうか？

●原田　三原さんの了解が得られれば問題ないかと……(笑)。

INTERVIEW

ストイックなリアルと ゲームらしさの同居

――それでは本作の鉄拳らしさは、どのような部分だと感じているかを最後にお聞かせください。

●木元　僕は「ダウン状態に無敵時間がないところ」が鉄拳らしいと思いますね。新要素である「壁」に関しても、当たったあとに「ズドドッ！」って攻撃を叩き込む壮快感を追求していきたいです。個人的に格闘ゲームで無敵時間を取り入れるのはゲームのつじつま合わせだと思っているので、そのあたりをできるだけなくすところが"鉄拳らしさ"かと……。あと、目からビームが出るところ(笑)。

●原田　僕的には、ゲーム中の技とかキャラクターのデザインすべてにおいて、ストイックでリアルな部分もあるんだけど……、ほかの3D格闘ゲームと比べると大げさで、ちょっと変な部分。その辺が鉄拳らしいところだと思いますね。吉光とか、あからさまに変なことをやってるんですが、鉄拳におけるリアリティにも越えてはいけないラインがあると思うので、うまくバランスを取りつつ、鉄拳テイストを出していきたいですね。

●米盛　キャラクター的な部分では、ほかのゲームでは「ウェ～!?」みたいなモノでも『鉄拳』ではOKになるところがありますよね。それが良いにせよ悪いにせよ、そういう方向性が鉄拳らしさかなぁ……とは感じますね。ゲーム的な部分では「チマチマ相手の体力を減らすよりも、崩拳で一気に減らすほうが気持ちいい」みたいな雰囲気ですか。そういった壮快感を重視していきたいと思っていますね。

●原田　っていうわりには、チマチマした部分を調整するんですよ……この米盛は(苦笑)。

●米盛　いや、やっぱりその辺はつじつまを合わせないとプレイヤーの方も納得しませんから……ね。

――本当にお忙しい中、長い時間ありがとうございました。

失われない鉄拳らしさとこれまでにない新鮮さ

3分の1近く入れ替えたキャラクター、位置取りを重視した数々の新要素、そして既出のキャラクターにも追加される個別のシステム……最新鋭のシステム246で登場する、ナムコ渾身の『鉄拳4』の概要を耳にしたときは、これまでとまったく異なる新たな鉄拳世界の誕生を確信した。新たな土壌、新たなルール、そしてそこを舞台にした新たな闘い。胸躍るとともに、これまでの感覚を白紙に戻し、新鮮な気持ちで臨む必要がありそうだ。

しかし実際にプレイすれば、今までの「鉄拳らしさ」はまったく失われていないことがすぐに分かるはず。思えば『鉄拳3』の横移動や受け身、『鉄拳TT』のチェンジも作品を特徴づける重要な新システムだったが、プレイするにつれてごく自然に溶けこめた。この「遊びやすさ」と「新しさ」の同居、これこそが『鉄拳』の歩みである。実に当たり前のことだが、本作は紛れもない『鉄拳』であるということを改めて実感したのだった。

(C・LAN)

壁際での立体的な攻防、新キャラクターの戦法など、未知の楽しみもたくさんある。

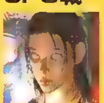


タイムリリース



時間経過で隠しキャラクターが登場するのも『鉄拳』が元祖。これまでさまざまなキャラクターが出現してきたが、本作でもタイムリリースキャラクターの存在が明らかになっている。今回も『鉄拳3』におけるブライアンのような"完全な新キャラクター"はいるのだろうか？

CPU戦



数ある3D対戦格闘ゲームの中でも、『鉄拳』シリーズのタイムアタックは破格に面白いといわれる。対戦に比べるとプレイヤー層はかなり限定されるが、今回もパターン化しがいのあるアルゴリズムと適度なランダム性を兼ね備えたCPU戦を期待したい。

10連コンボ

もともと『鉄拳』シリーズを代表するシステムであったが、『鉄拳3』以降は初心者には厳しく、上級者にはまるで通じないため、徐々にその存在意義が希薄になってきていた。しかし今回は、壁際での"押し"に10連コンボが有効活用できるようだ。割り込まれてもしゃがみパンチ程度であれば、それまでに詰めた間合いのほうがリターンが大きい、ということか。

鉄拳ならではのシステムはまだまだある！これらはどうなる？

大田区産業プラザ「PIO」にて

2001年6月20日、"18の拳"が眼前に！

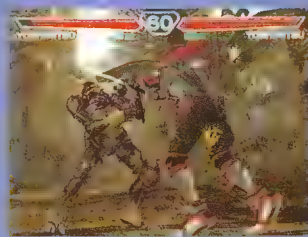
鉄拳4 in Namco Private Show

去る6月20日、都内にある大田区産業プラザ「PIO」にてナムコのプライベートショーが行なわれ、待望の『鉄拳4』がついにお目見えした！

この夏のビックタイトルの一つともあって、ショー会場は業界関係者で大混雑。会場には10セットの対戦台が用意されていたが、それらは二重三重の人垣に囲まれ、画面を見るのも一苦労といった感じであった。

気になるゲーム内容についてだが、プレイステーション2の互換基板である「システム246」をプラットフォームに採用したことで、映像・演出ともに格段にパワーアップ。新たな次元を垣間見せてくれた。当日のバージョンで使用可能なキャラクターはクリスティとマードックを除く8人だけだったが、順番待ちの人はみな食い入るようにその勇姿を見つめていたぞ。

そのほかにも、2つのプロジェクターを使って『鉄拳4』のオープニングやゲームシステム・対戦などを紹介したプロモーション映像を上映していた今回のプライベートショー。全体的には、厳かな中にも熱狂的な雰囲気が感じられたものだった。



発売直前！
高鳴る鼓動!!







1 『鉄拳4』筐体スペースは特に混雑の嵐。ショー会場の温度は次第に上がり、プレイする人たちのテンションを高めていった。

2 ナムコ社製であるサイバーリード筐体の中で動く『鉄拳4』。もう少しの辛抱で、近所のゲーセンでこのような光景が見られるのだ。

3 ゲームの稼動開始に先駆けて、会場では『鉄拳4』関連プライズグッズも展示されていたぞ。『鉄拳』ファンなら要チェック！

Fresh voice from writers ープレイした感想ー

甦る『鉄拳』テイスト！

キャラクターごとの個性的な動きや、攻撃をヒットさせたときの壮快感など、いい意味での『鉄拳』らしさは今回も健在！　会場内では一足早く、タイムリリースを予感させるオープニングムービーも流されていたが、なんと今回はシリーズ初の音声＆字幕つき。その完成度はファンならずとも必見!?（伊勢猫）

切れ味よく昇華したキャラ群

全体的に肉付きのよくなったキャラクターグラフィックに賛否両論はあると思うが、各キャラ独特の動きに磨きがかかり、技の見た目の鋭さと全体的な動きのなめらかさはかなり好印象！　個人的にはコスチュームも気になるところ。意外なものが多くて、単に鑑賞するだけでもかなり楽しめたぞ。（真瑠世）

壁を背負ったときのプレッシャー

吹っ飛ばした！　相手を壁に叩きつけ、ここぞとばかりに壁コンボ！　今までの『鉄拳』にはなかった新たなる爽快感がここにある。壁に追い詰められたときには恐怖を感じ、逆に追い詰めたときはほくそ笑む……この緊張感がたまらない！　壁付近での熱い駆け引きを肌で感じることができたぞ。（キャサ夫）

ポジションチェンジが革命を起こす

新システムであるポジションチェンジは発生が早く、レバー入力によってその後の位置関係もさまざま。そのためか、対戦スピードが今までより速く感じられた。コマンドが今までの左投げと重複している辺りが気掛かりだが、新システムとして今までの鉄拳の対戦スタイルをガラリと変えそうだ。（垂れ乳厳竜）

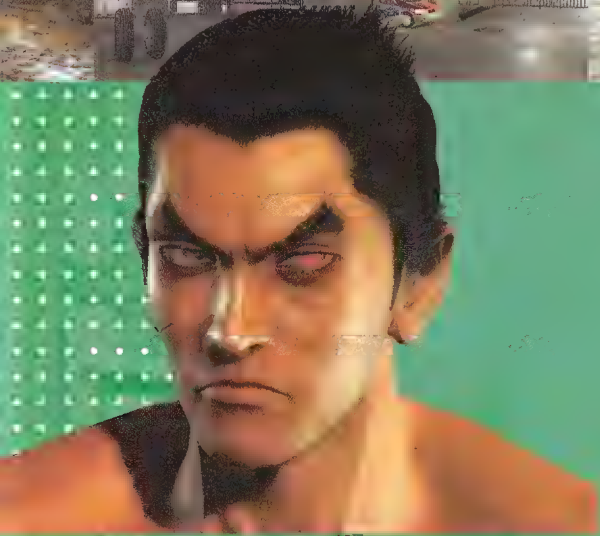
操作性がよりなめらかに

キャラクターのモーションに驚愕。『鉄拳TT』と同じ技でも迫力がまるで違い、技を出す楽しさがあった。また、新しい横移動システムの影響で、レバーを⬇に入れてもしゃがまず、⬆に入れてもジャンプしなくなったが、プレイするうちに慣れていけると思う。それ以上に立体感のある対戦が楽しみ。（吉まっちょ）

自由に動き回れる横移動

進化した横移動によって、新しい戦法の誕生を予感した。従来の技を避けるという使い方に加えて、壁やアンジュレーションを考えて自分の有利な地形に移動したり、歩きながら相手の出方をうかがうといった使い方が考えられる。キャラによる移動スピードの性能差なども気になるところだ。（いちはら）





namco オフィシャル「鉄拳4」全国大会 The King of Iron Fist Tournament 2001 開催決定!!

エリア1次予選
8月中旬　全国各地のナムコ直営店にて開催

▼

エリア2次予選
8月下旬　全国各地のナムコ直営店にて開催

▼

決勝大会「大江戸鉄拳夏祭」
9/2(日)　東京・両国　KFCホール(第一ホテル内)にて開催

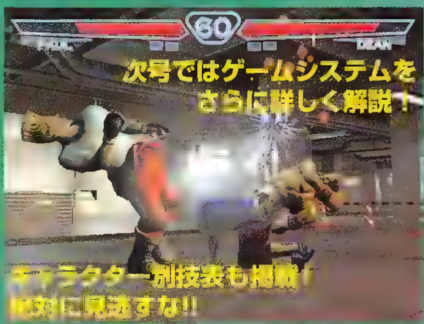
稼動開始を前にして、早くもナムコオフィシャル「鉄拳4」全国大会の開催が決定したぞ！　大会全体の流れは左図の通り。ただ、エリア予選の開催店舗は決定しているのだが(下リスト参照)、現時点でその日時までは決定していない。日程など詳しい情報に関しては、ナムコの公式ホームページ(http://www.namco.co.jp)を参照するか、店舗まで気軽に問い合わせてみよう。

エリア	店舗名	電話番号	担当者	意気込みコメント	「鉄拳4」に向けての仕掛け
東京	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	鈴木、佐藤	首都圏最大級キャロットの当店では「鉄拳4」を大量入荷致します　熱い夏になりそうですね　なお、東京地区の決勝は全国大会の前日に行ないます！　全国大会進出を決めた地方プレイヤーはもちろん、前日から東京にお越しになる方は是非とも事実上の決勝戦(？)を見学にいらしてください。エリア決勝戦後は前夜祭もあるかも！	大会参加プレイヤーが最も集まる東京地区では、地区決勝以外にも予選大会を予定しています。詳しくはワンダーページまたは巣鴨店までお問い合わせください。
神奈川	プレイシティキャロット横浜店	045-314-7778	川原、鎌田	当店は鉄拳コーナーを作って皆様をお待ちしております！	–
埼玉	プラボ上尾店	048-776-4379	保坂	県内最大級の鉄拳スペース作成中！　鉄拳やるならプラボ上尾で！	–
	プラボ川口店	048-261-1032	笛木(ふえき)	コマンド、空中コンボの新ネタが伝わる速さは埼玉屈指！　情報がほしい人はプラボ川口へ！　対戦相手がほしい人はプラボ川口へ！	–
	プラボ春日部店	048-760-1016	大場	かつて「鉄拳TT」世界チャンピオンも来店し、店長以下ほとんどの従業員が鉄拳プレイヤーである当店でも『鉄拳4』が発表になるや否や対戦が盛り上がってきました。従業員も発売を待ち焦がれ、私財を投じて日々対戦に励んでいますのでぜひお越しください。	–
千葉・茨城	プラボ花見川店	043-274-2922	大塚	千葉エリア全域にて「真・三島道場」創立！　求む入門者!!　花見川支部、津田沼支部、幕張支部、市原支部、水戸支部！　各道場にて「鉄拳4」イベントを開催します。ご期待ください！	鉄拳TT最後の大会もあるよ！ プラボ花見川：6/30 プラボ市原：7/7
	ナムコランドサンペデック店	047-477-5192	浜名		
	ナムコランド幕張店	043-273-3071	本田、金山		
	プラボ市原店	0436-42-5695	堀川、福島		
	ナムコランド水戸店	029-241-3444	大久保		
北関東	プラボ前橋店	027-223-7773	飯塚、中村	「鉄拳4」大量入荷予定の当店では、「鉄拳4」の最新情報を絶えずリリース致します！　目指せ群馬最強!!　なお、プラボ前橋店は1次予選も開催します。詳しくは店舗までお問い合わせください。	懐かしの「鉄拳2」も入荷済み！　当店では正確な入力を行ないやすいレバーで運営しております。是非、お試しください!!
	ナムコランド伊勢崎店	0270-26-6750	高橋	鉄拳の対戦が熱い店です!!　『鉄拳4』も盛り上がること間違いなし!!	毎月恒例！　鉄拳大会も引き続き実施中です！　7月も第一、第三日曜日午後7時より開催予定です。皆様のご参加をお待ちしています。
	プラボ宇都宮店	028-638-5011	小嶋、木村	栃木県内の鉄拳の聖地を目指すべく、「プロジェクトT」が発足!!　鉄拳コーナーはもとより、店舗大会も随時実施予定！　他県との交流試合も計画していきます。来たれ！　鉄拳闘士よ！	「鉄拳TT」に外部モニターを設置し、「予習台」として稼働中。今後も増設予定です。
	プラボ倉賀野店	0273-47-7655	小野里	鉄拳コーナー用にビデオゲーム増台決定!!　高崎の「鉄拳の聖地」を目指します！	情報交換ノート設置中！　「鉄拳4」の情報もこのノートで交換しよう！
	ナムコランド足利モール店	0284-71-2112	藤村	元○○○○店員がお待ちしています。	–
	ナムコランド太田店	0276-22-6394	小川	言わずと知れた足利・太田地区の鉄拳のメッカが「4」の発表に合わせて1年ぶりに復活!!　禁煙の「鉄拳4」コーナーで熱く展開する壮絶バトル！　伝説の「鉄拳神」の称号は誰の頭上に!?	–
	プラボ新潟店	025-245-9631	阿蘇、鈴木	当店は「鉄拳TT」時代より、特設コーナーを設けております。「鉄拳4」も対戦台を"全5台"ご用意致します。また、毎月1回、「鉄拳4 HEAT THE PLABO」を開催致します。記念すべき第1回！　勝者に輝くのは、そこの君だ!!　スタッフ一同お待ちしております！	設置後、すぐに第1回「鉄拳4 HEAT THE PLABO」を開催します。
	プラボ太田店	0276-22-7500	近藤	鉄拳やるなら、ナムコのお店。さらに、おしゃれに"テッケる"なら、プラボ太田店!!	対戦台(サイバーリード筐体)2セット、シングル台(サイバーリード筐体)1台、大型プロジェクター筐体1台での「鉄拳4」を設置予定です！
甲信	プラボ南松本店	0263-26-9739	西村	長野県の猛者が集まる当店では「鉄拳4」大量投入にて皆様をお待ちしております。	–
東北	プリッズ仙台店	022-223-8382	大隈	東北随一の鉄拳設置台数を有するプリッズ仙台店では、特設コーナーを設けて皆様のご来店をお待ちしております。"技を磨け！　熱く闘え！"	『鉄拳4』設置プレイベント実施！　詳細は店内ポスターで！
	プラボ青森店	0177-82-8022	酒井	毎週土曜日にミニ鉄拳大会実施予定！　無料開放タイムもあります。	–
	ナムコランド盛岡店	019-654-1775	熊谷	対戦台3台＆シングル台1台の「鉄拳4」特別コーナーで皆様のご利用をお待ちしております。毎週土曜日にはあの人気キャラ○○が登場!?	–
	プラボ秋田店	0188-47-5080	石黒	大会当日は筐体の画面だけでなく大型プロジェクターをご用意します！　大迫力の画面で対戦風景もバッチリ!!	現在『鉄拳TT』をイージー、ノーマル、ハードの設定で全台対戦台にて稼動中！　鉄拳初級者から上級者までお客様の腕前に合った台でお遊び頂けます！　今からでも遅くない！　練習！　練習!!　練習!!!　あるのみ!!!!
	プラボ仙台店	022-711-2660	岩船	現在も「鉄拳TT」が対戦2セット稼動中！　バトル全開!!	–

※［　　］で塗られている店舗がエリア2次予選の開催場所です。



アルカディア「鉄拳4」インフォメーション



ムックの発売が決定！

[illegible]から、[illegible]急展開を見せている「鉄拳4」。「早くプレイしてぇ～！」と登場を心待ちにしているプレイヤーも多いことでしょう。

そんな中、この状況をアルカディア編集部が[illegible]ません。そう、然るべくして「鉄拳4」ムックプロジェクトが始動しました！ 鉄拳ならではの独特な世界観、あまりにリアル過ぎる超絶美麗CG、デフォルトキャラクターの全技を写真付きで解析する完全技表、初心者も安心の対戦基礎攻略……ひとつでも気になったそこのアナタ！ [illegible]などはまだ未定です。もう少しだけ待っていてください。

全国大会で盛り上がれ！

「鉄拳4」が発表されたばかりだというのに、早くも全国大会開催という朗報。プレイヤーにとっても、非常にうれしい限りだろう。

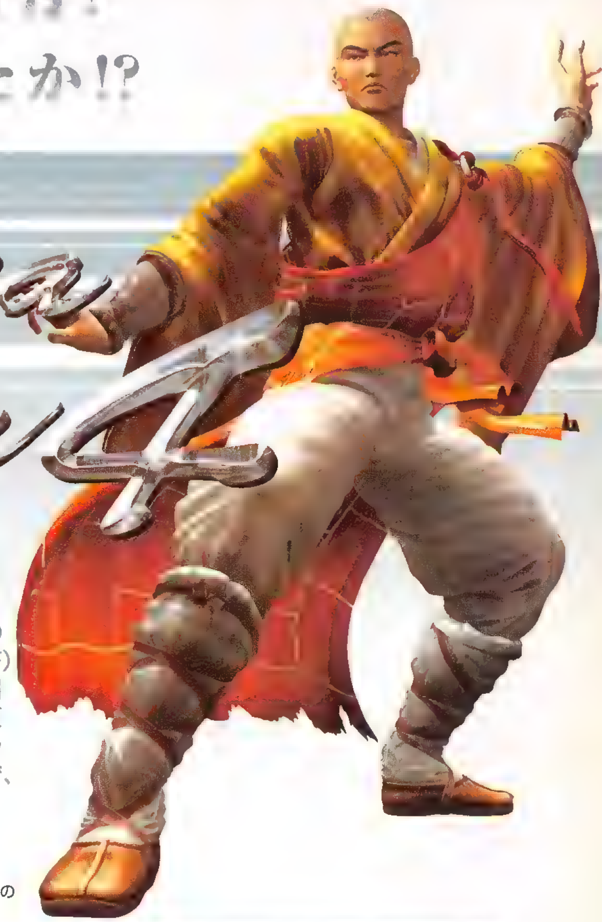
ところで、大会と聞いて気になることといえば……その試合形式。「鉄拳TT」でのオフィシャル全国大会では、予選が1本先取制ということでニガい思いをした人も多かったと思う。しかし、今回の大会ではその点についてしっかりと改善。予選から2本[illegible]し3本先取制にするということだ。

決勝大会が行なわれる「大江戸鉄拳夏祭」なるイベントでは、決勝大会以外にもグッズの販売や、フリープレイ台を設置して勝ち抜き戦などの企画が予定されている。大会参加者だけでなく、鉄拳好きなプレイヤー全員が盛り上がれるイベントになること間違いなしだ。ぜひ参加しよう！

エリア	店舗名	電話番号	担当者	意気込みコメント	「鉄拳4」に向けての仕掛け
東北	プレイシティキャロット山形店	023-628-1205	松田	対戦台3台＆シングル台1台の「鉄拳4」特別コーナー設置！	−
	ナムコランドイオンタウン郡山店	024-943-2715	紺野	郡山で最も鉄拳がアツイのは当店！　ガンガン挑戦しよう!!	−
	プラボいわき店	0246-22-4636	木村	いまなお「鉄拳TT」対戦台が2台稼動中！　鉄拳の猛者たちが熱きバトルを繰り広げております。	「鉄拳4」発売記念として「対戦交流会」(対戦4本先取)を「鉄拳4」発売まで実施！
	プラボ酒田店	0234-23-0667	佐藤	対戦台3セットで熱き闘いをお待ちしております！	プラボ酒田店ではまだまだ「鉄拳TT」が熱い！　対戦台2セットガンガン稼動中！
北海道	プラボ帝国座店	011-242-1033	葛西	鉄拳ファン大集合！　情報のメッカ＆ゲームファンの集まる店です。優勝めざして頑張ろう！	−
	プレイシティキャロットロッポニカ店	011-242-9881	福士	−	−
	プラボ新道店	011-711-6020	吉野	−	−
	ナムコランド岩見沢店	0126-25-1985	佐藤	−	−
	プラボ札幌西町店	011-671-0230	佐藤	−	−
	ナムコランドサッポロファクトリー店	011-207-4410	武	−	−
東海	ワンダーシティ名古屋店	052-683-8765	田村	中部地区の鉄拳聖地である当店へ是非!!	様々なイベントを実施予定！　詳細は店舗ポスター及びホームページで!!
大阪	プラボ千日前店	06-6634-7031	藤井	マニアの方だけじゃなく、カップルや女の子同士でのプレイがお気軽にできるようペアシートをたくさん設置しま～す！	鉄拳大会については、1Fアトリウムにおいて16面の大画面モニターで中継され、同時に様々なイベントを7月に実施予定。詳細についてはお問い合わせください。
兵庫	プリッズ姫路店	0792-33-4280	中山、谷津	「西の鉄拳総本山」になるべくスタッフ一同、強者たちをお待ちしております。鉄拳フリークはみんな集まれ!!	6月下旬より「鉄拳TT」にてコーナー設置、「鉄拳4」の腕慣らしのための「鉄拳TT」による大会（7／中旬）、「鉄拳4」入荷後、予選前のプレ大会（8／18）、予選大会（8／25）を予定しています。格闘ゲームファンは、乞うご期待!!
京都	ワンダータワー京都店	075-254-0765	太田、鈴井	「その時スーパーキャロットは聖地と化す！」ワンダータワーでのエリア決戦に向けて、京都・滋賀のナムコ各店でも大会を検討中！　詳細が決まり次第、ナムコホームページ(http://www.namco.co.jp)内のワンダータワー京都店のページに掲載致します。	「鉄拳3」全国大会優勝・オフィシャル大会「鉄拳TT」関西チャンピオン(全国大会3位)判藤氏(現ナムコランドアルプラザ城陽店勤務)連日来店！「チャンピオンに挑戦」など、イベントも実施予定!!
北陸	未定	未定	未定	−	−
四国	ワンダーパーク今治店	0898-34-1469	成澤(なりさわ)	お客様の腕と度胸を試す場として、特設リング(ワンダーコロシアム)を設置致します。	−
中国	プリッズ広島店	082-222-8072	本間、谷川	練習台も含め大量設置致します。	広島の強豪たちが当店に集合しつつあります。来たれ挑戦者！
	プラボ五日市店	0829-21-8576	野間	当店の「鉄拳4」対戦台数は広島西地区一！　今年も鉄拳パンダ(実写版)が大活躍だ!!	「鉄拳4」大会は毎月実施決定！　もちろん雨の日も台風の日もあの青空鉄拳大会　今年もやるぞ!!
	プレイシティキャロット島大前店	0852-27-6428	曽田	当店は鉄拳の強いお客様が多数おられます。未知なる強豪の方の挑戦をお待ちしております。	−
	プラボ宇部店	0836-44-0700	鬼沢(きざわ)	この夏も、プラボで鉄拳三昧してください。CPU戦では味わえない、ライバルが集う店です。レバーやボタンの具合を気にせず、とことんやりあう鉄拳仲間！	損はさせません。とにかくおいで。ギャラリー歓迎。7月上旬まで「鉄拳TT」タッグ台を復活。最後のタッグマッチいかがですか？
九州	プラボ福岡交通センター店	092-434-3721	武田	−	−
南九州	プラボ南熊本店	096-375-1131	山崎	情報量は九州一！　初心者から上級者まで実力UPは当店で!!	「鉄拳4」導入まで「鉄拳TT」は100円3クレジットです！

発売まで約1カ月！
闘う準備はできたか!?





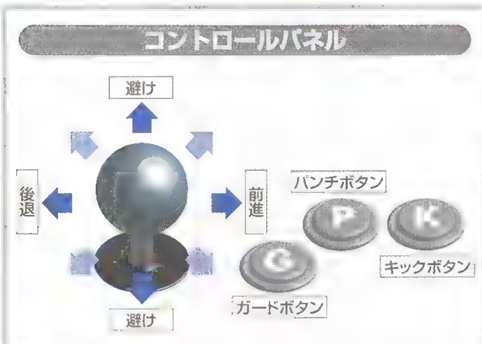
Virtua Fighter 4

稼働時期：7月下旬予定　**使用基板：NAOMI2**

少しずつだがその全貌が見えてきた、この夏の超ビッグタイトル『バーチャファイター（以下VF）4』。今月は、初プレイに備えての記事をお届けするぞ。基本操作やシステムの大きな変更点、『VF.NET』の遊び方の流れ、そして全キャラクターのキャラクター解説。これを読んで、プレイへのモチベーションを高めておこう!!

※本記事の画面・ゲーム内容は開発中のものを使用しており、製品版とは異なる場合があることを御了承ください。
※記事中のコマンド類は、キャラクターが右を向いているときのものです。➡はレバーを長く、⇨はレバーを短く入力します。

コントロールパネル



基本操作一覧

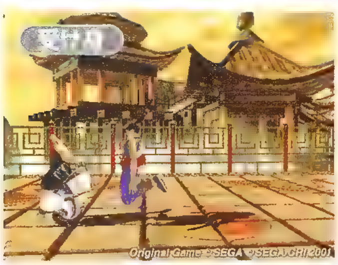
動作	コマンド
ダッシュ　後／前	⇦⇦／⇨⇨
しゃがみダッシュ	⇧⇧
小ジャンプ	上方向＋Ⓚ押しっぱなし
避け（奥／手前）	⇘or⇧or⇙／⇗or⇧
ダウン攻撃	⇧＋Ⓟ
受け身	ダウンした瞬間Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
投げ	Ⓟ＋Ⓖ

※コマンドはキャラクターが右を向いているときのもの。

何事も基本が大事
基本操作 & 操作系変更点

本作では、ボタンが『VF3』以前の3つに戻った。それにより、基本となる操作も変更されている。

Text：キャサ夫



新システムの受け身。ダウンを奪われた際、着地のタイミングに合わせてⓅ+Ⓚ+Ⓖボタンを入力。受け身には、ヘッドスプリングと横転の2種類が存在するようだ。

横移動はレバーの上下で行なう。一度の入力でエスケープ同様に攻撃を避けるモーションで動き、そのままレバーを入力し続けることで横移動に移行するようになっている。



仕様は『VF2』。しかし、操作感覚は『VF4』独特に

過去の開発者インタビュー記事で触れられている通り、本作は一部『VF2』を意識した作りになっている。

その筆頭に、基本操作方法が挙げられる。『VF3』でのエスケープにあたる4つめのボタンが削除され、本作では『VF2』のようにレバーと3つのボタンに戻った形になったのだ。この変更により、横移動の入力はレバーの上下で行ない、小ジャンプのコマンドは上表の通りに変更された。チェックしておこう。前進や後退、クイックフォワード、ダウン攻撃といった動作は従来通りの入力でOKだ。

また、横移動入力と重複するしゃがみ系の入力は、単にしゃがむならレバー真下入力に。しゃがみ技系のコマンドを入力する場合は、レバーとボタンを同時に押す必要があるようだ。

『バーチャファイター4』はこうなる!?

戦術に影響を与える重大変化に迫る

実際の戦術は『VF4』になってどう変化するのか？　この疑問を少しでも解決するため、カギを握る主なシステム群の変化に迫ってみることにしよう。

Text：ちゃっきー



避けからの専用技もある。ガード時に反撃できる技が少なくなったこともあり、避けの重要度は高い。



タイミングが合わないと、相手の技はしっかりホーミングしてくる。これまで以上に読みが重要。

避け　「技に合わせる」ことが最重要

『VF3（tb）』のエスケープに相当する"避け"のシステム。回転系や投げに弱いという性質に変化はないようなので、以前と同様の感覚で使えそうだ。ただ、細かいところまで目を向けると、少し様子が違うことに気づくだろう。

特に注目したいのが、相手の技に合わせるタイミングが更に重要であること。うまく合わせることができればこれまで以上のかわし性能を発揮してくれるが、タイミングが合わなかった場合——たとえそれが直線的な技であっても——いとも簡単にホーミングされてしまうのだ。

壁　追い詰められたときの状況は？

『VF4』の壁は、これまでとはひと味もふた味も違う。浮かしたときの空中コンボはもちろんのこと、地上で技をくらった場合にも、壁に当たることでやられモーションが変化する。追いつめた側が、以前とは比べものにならないほど大きなチャンスを得ることができるのだ。これにより、防御側、攻撃側の双方が壁のことを考えなくてはならない。ここでは、リングアウトとはまた違った、新たな戦術が生まれてくることだろう。



壁が壊れることもある。なくなった地点からリングアウトしてしまうようなケースもあるだろう。

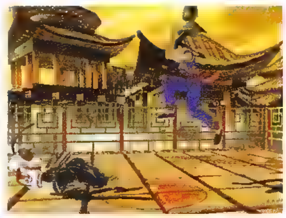


やられモーションの変化に注目。追いつめた側の有利は、意外なほど大きいようだ。

受け身　一辺倒ではやはり危険

まったくの新システムとなる受け身は、闘いをよりスピーディーにする要素になる。ダウン攻撃はこれでほぼ完全に回避することができ、スキの大きい⇧Ⓟ系のものをかわせれば反撃することも可能だ。

では、毎回受け身を取っていればいいのかというと、そういうことではない。受け身後は起き上がり攻撃という選択肢がなくなる（出せない）ため、読まれれば当然一方的に攻められる結果となる。状況を選択することはもちろん、相手の行動も読みながら使い分ける必要があるのだ。



ダウン攻撃を回避できればチャンス。スキの大きいものであれば、反撃を叩き込むことも可能。



しかし、すべて受け身を取ればいい、ということではない。読まれれば、厳しい攻めを受けることに。

投げ　発生フレームの追加がどう響く？

新しいシステムとして列挙されたもの以外で、戦術に大きな影響を与えそうなもの……それは投げの変化だ。『VF』シリーズの投げは、これまで入力完成直後に発生するものがほとんどだったが、ついにこの部分にもメスが入れられた。

決して遅くはないものの成立までに時間がかかるため、今までとは闘いの構図自体が変わる公算が大きい。時期が経って戦術が練り込まれていくほど、その違いは重要なものになっていくだろう。また、同じ投げの属性を持つ技でも、リーチが長いものや発生が遅いものなど、技ごとの個性が強くなっていることにも注目。投げを主体とするキャラは、用途による使い分けが戦術のポイントになりそうである。

『VF3（tb）』で多くのテクニックが生まれた投げ抜けも、注目したいポイントの一つだ。





アキラの鼎身翻胯は、リーチがやや長く、発生が遅い投げ技。使い方に違いが出てくる可能性も。

カードを使った新しい可能性

モバイルネットワークシステム『VF.NET』の遊び方

先日行なわれたロケテストでお目見えした、斬新なシステム『VF.NET』。実際に発売してから、どのような流れで遊べばいいかを簡単にまとめてみたぞ。

Text：SHO

各項目の見方

- **お店で** お店でカードを購入するなど、ゲーム以外の行動について
- **プレイ中** 実際に、カードを使用してプレイするときの行動について
- **ネットワーク上で** 『VF.NET』を使ってできる、さまざまな行動について

『VF.NET』を使った『バーチャファイター4』の遊び方

① お店でアクセスカードを購入
② アクセスカードを筐体に挿入 キャラクターを決定する
③ プレイ終了 キャラクター情報をサーバーに記録
④ iモードで「VF.NET」にアクセス リングネーム等を登録
⑤ プレイを重ねて……
●段位を上げる（称号が変わる）
●アイテムを入手する（一定の条件を満たす）
●コスチュームが変化する（一定の条件を満たす）
……etc.

カードをどう使うの？

『VF.NET』の流れ

カードを買ってから、どのように使うのか？ 利用時の注意点や、ネットワークにアクセスした際の特典などをまとめて紹介。発売時の予習として、しっかり勉強しておこう。

新しモノ好きな君におくる

『VF.NET』で遊んでみよう!!

ここでは、プレイする際の最低限の注意点をまとめておくので、上の図と以下のカコミを併せて知っておこう。

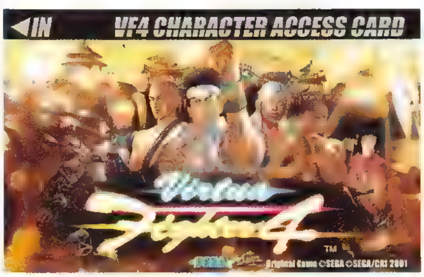
まず、「画面の指示をよく見る」ことが最重要。どのタイミングでカードを抜き差しすればいいのか、いちいちシツコイくらいに見ておこう。せっかく勝っても無効では悲しいからね。昇段試合（勝てば段位UP）も、ゲーム画面に表示される。気合いを入れて試合に臨もう。

また、『VF．NET』はこまめにチェックしておきたい。最新のニュースや技表の更新などが行なわれる予定なので、忘れずにのぞくことを習慣にしておこう。

①お店でカードを買う

アクセスカード（VF4 CHARACTER ACCESS CARD）を使ってプレイするには、まず最初にカードを購入しなければならない。カードを使わずにプレイすることもできるが、やはり『VF4』をとことん楽しむためには、購入することをオススメしたい。

カードは専用の自動販売機で購入できる。自動販売機がないお店でも、ゲームセンターのカウンターなどで買うことができるようになるようだ。





『VF.NET』のカギとなるアクセスカード。1枚につき1人のキャラクターしか登録できないので、**複数のキャラクターを使いたい場合はその人数分だけカードを購入する**必要がある。キャラ単体のイラストを使ったカードも、欲しくなってくるよね？

②カードを挿してキャラクター選択

アクセスカードを購入したら、筐体にあるカード読み取り装置に差してからゲーム開始。ゲームが始まってからカードを差しても、データを読み取れない場合があるので、**「カードを差してから」スタートボタンを押すことを心掛けよう**。最初のプレイではキャラクター選択画面ですべてのキャラクターを選択できるが、2回目以降は自動的に最初に選んだキャラクターに決定される（今後はそのキャラクターしか選べない）ので注意してほしい。迷っている間に間違ってキャラクターが決定されてしまっても変更はできないので、誰を使うかを決めてからプレイするといい。



読み取り装置にアクセスカードを差すところから、すべてが始まるのだ。**アクセスが完了したら画面内に表示されるので、ゲームが終わるまでは抜かないように**（写真はプライベートショー出展時の試作品です）。



3 実際のプレイから終了まで

では、実際のプレイにおいてアクセスカードがサーバーからどのようなデータを読み込むのかというと、リングネームや対戦時における勝敗データ、段位など「対戦時の各種情報」が挙げられる。対戦以外の要素である、CPU戦をこなしてもサーバーに各種戦績データが残ることはない（その他の要素の有無については今のところ不明）。

肝心なのはプレイ終了後、**読み込みが完了するまでアクセスカードを抜いてはいけないということ**。読み込む前にカードを抜いてしまうと、勝った試合も無効になるので注意したい。いつカードを読み取っているか、どのタイミングでカードを抜いたらいいのか、といった表示は、普通に画面を見ていれば気づくハズなので、試合が終わったからといってすぐに席を立たないようにしよう！



プレイ時の経験値次第で上がっていく段位も、**読み込み中にカードを抜いてしまっては無効**になる。もったいないので、注意するべし。

『VF.NET』のメニュー

新着情報
VF.NETのコンテンツ更新情報、VF4のイベントや大会情報の告知，店舗紹介などの情報を発信する。バックナンバーの参照も可能。

1．ゲームで遊ぶ（有料）
アーケード連動型i-mode オリジナルゲームコンテンツ。現在は「VFバトルアリーナ」の1タイトルを予定。タイトルは今後増えていく予定。

2．カード情報を見る（有料）
会員が持っている「アクセスカード」と連動したコンテンツ。対戦戦績、対戦相手の履歴等の各種情報閲覧、キャラクターカラー設定等の各種設定ができる。また、闘い方を分析したアドバイスや対戦相手からの評価も見ることができる。

3．チーム（有料）
VF.NET会員同士が「チームを組む」システム。チームの設立、参加、チーム内情報を見ることができる。

4．アーケード情報（無料）
ネットワーク接続されたVF4が設置されている全国アーケード（ゲームセンター）の情報が得られる。全国ランキング、VF4設置店舗の検索、有名プレイヤー情報の閲覧等ができる。

5．ショートカット（有料）
「よく行く店舗」「気になる対戦相手」などを「ショートカット」に登録しておくと、このメニューに登録され、簡単にリアルタイム情報を見ることができるようになる。

6．VF4技データ（有料）
各キャラクターの技データベース。技の種類や攻撃力などの攻略本並みの詳細な情報を含み、各種条件でソート、表示できる。

7．NEWS配信（有料）
「20連勝プレイヤー出現！」など特別なできごと（NEWS）が起きた際、会員にメールで配信するサービス。メールは、検索エリア、店舗、時間帯等、各種条件の設定に沿ったものが配信される。

8．各種設定（無料）
会員の簡易自己PR設定、グラフィックの表示のON/OFF等、各種設定機能。

4 ネットワークにアクセス

iモード対応の携帯電話を使って『VF.NET』へアクセスすれば、さまざまな情報を見ることができる。



iモード対応携帯電話で『VF.NET』にアクセスする。まずはアクセスカードの裏にあるIDを入力して、リングネームを登録しよう。『VF.NET』では、自分やライバルに関する記録や、『VF4』に関する色々な情報が参照できる。メニューをたどって、いろいろ見てみよう。

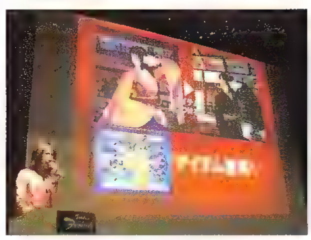
今のところiモードのみの対応だが、今後他経路からも見られるようになることに期待したい。

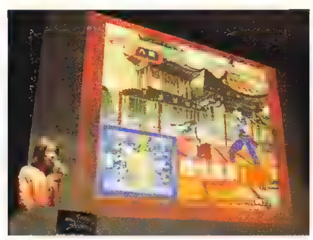
5 2回目以降のプレイ

2回目以降のプレイでは、アクセスカードの内容に応じたキャラクターが自動的に決定され、他のキャラクターを選べない。以後、アクセスカードに登録したキャラを使い、段位を上げたり、アクセサリーやアイテムを入手することができる。

段位は経験値を満たすことで段位認定試合が行なわれ、その試合に勝利すると昇段する。アクセサリー類は、何らかの条件を満たしたときに入手できる。身につけるものであったり、コスチュームの変化であったりと多種多様。希少価値の高い「レアアイテム」もあるらしいので、個性を前面に出したい人には見逃せない要素だ。

君はウワサの「レアアイテム」を入手することができるかな!?





一定の経験値を得るごとに、段位認定試合が発動。勝てば昇段できるぞ。（写真は上、左ともにプライベートショーでのもの）

夢は膨らむ！ カードシステム今後の展望

アクセスカードを使ったネットワークシステムとの連動は、業界初の試み。現段階で分かっているもの以外にも、「こんなことはできないだろうか?」という期待は膨らむ一方だ。上の表にもある通り、自分のデータだけでなく、店舗単位でのランキングなどの情報も存在しているため、日本全国でどのゲームセンターが盛り上がっているか、強いプレイヤーはどこにいるのか、大会はどこで行なわれるのか、などがすぐに分かるのも面白い。

今後どのように発展していくか、可能性は今のところ未知数だが、新たな対戦ツールの足掛かりとして、大いに期待したい。



New Character

Vanessa Lewis

ベネッサ・ルイス

現段階ではすべてが謎に包まれている、新キャラクター『ベネッサ』。ムエタイをベースにした総合格闘技とはどんな感じなのか？

Text：SHO



シルバーブロンドの美女

キャラクター解説

『VF4』における最後の新キャラクター・ベネッサに関して、現在分かっている情報は格闘スタイルのみ。

父親から学んだ軍隊格闘術をベースに、打撃はムエタイなどから吸収した独自の格闘スタイル。ほかには柔術系の技も使用するらしく、相手の腕や関節を取ったり、そこからの打撃技などもあるらしい。

新しく公開された下の写真では、低い姿勢からの打撃や肘撃ち、蹴り技のコンビネーション、つかんでから打撃を加える投げ技が確認できる。

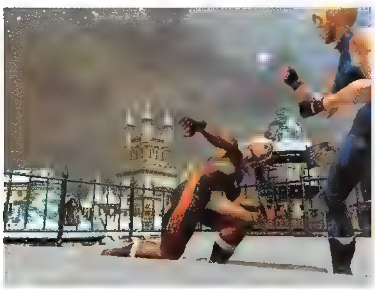
投・極・打をバランスよく持ち合わせたキャラクターであることがうかがえるが、果たして実際のゲーム中では、どういった活躍を見せてくれるのだろうか……。

新技 CLOSE UP

名称：未定

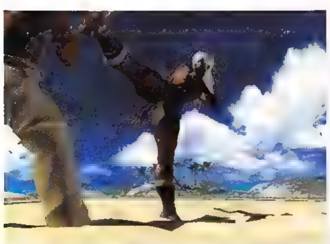
コマンド：未定







低い姿勢からのボディーブローだろうか？　中段攻撃と思われる技だが、大きく踏み込んでいるため、有効間合いは広そうだ。あとは、間合いを詰めるスピードが気になるところ。

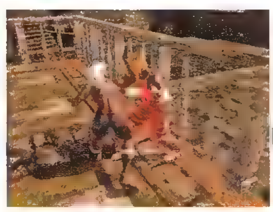








低い姿勢でのパンチから、キックへの連係技。トーキックからミドルキックに派生していることからも分かるように、蹴り技も豊富に持つキャラクターだ。









恐らく投げ技の一種だろうか。頭をつかんでの肘撃ちから膝蹴りが一連の動作になっている。肘と膝を多く使うあたりに、ムエタイを感じさせる。



圧倒的存在感を放つ「少林拳」

New Character

Lei-Fei 雷飛（レイ フェイ）

中国崇山少林寺より生まれ、多くの流派に派生した「少林拳」。多彩な構えから様々な拳法を繰り出す、変幻自在の武術だ。　Text：H.L

キャラクター解説

レイ・フェイ(以下レイ)の戦術を組み立てるときにカギとなるのが、少林拳を語る上で必須となる「構え」だ。

素早い攻撃とトリッキーな技で相手を翻弄する「敗式」をはじめ、中・下段の強力な派生技を持ちつつ、構え中はⓅ系を取る当て身判定を持つという優れたものも存在する。

これらの構えを戦術にうまく組み込むことで、レイの可能性を引き出せていけそうだ。特定技後の構えへの移行、構えから構えへの切り替えを駆使し、流れるような連係を組み立てることもできる。

また、レイには、アキラに引けを取らないほど破壊力抜群な技も数多く存在する。相手を幻惑させる構えから繰り出す攻撃に、重い打撃と素早さを兼ね備えた、まさに少林拳の名にふさわしい闘いを見せてくれるだろう。



両腕を大きく振りかぶり、両コブシを勢いよく突き出す技。単発の中段攻撃。

Close Up

旋風脚（せんぷうきゃく）

⇦⇨Ⓚ+Ⓖ







相手に背を向けつつ一回転し、頭部を襲う上段回し蹴り。このモーションを利用し、相手の下段攻撃をスカす使用法がベストか!?

ふたたび大地に立つ覇者

Akira Yuki



結城 晶

単体の力強い打撃を中心としたスタイルは、今回も継承されている。避けに対する対抗策が、大きなカギになりそうだ。

Text：ちゃっきー

キャラクター解説

直線的な打撃技と多種のガード崩し技を活かして攻める戦闘スタイルは、本作でもあまり変わらないと思われる。となると、まだ未知な部分が多い「避け」のシステムが、アキラの戦術に多大な影響を及ぼすことは確実であろう。

その中にあって、投げ技のひとつである順身翻胯からのバリエーションは、重要なカギになりそうな感がある。ガード崩しにはもちろんのこと、避けに対抗する技としても使っていくことになるだろう。主軸となる強力な打撃を活かすためにも、これらを最大限に活用していきたいところだ。



下で紹介したもののほか、鶴子穿林のような技への移行もできる。投げ派生扱いか？



順身翻胯から移行するバリエーションの一つ。通常の心意把と違い、決まったあとに相手をダウンさせていない。その後の展開が気になるところだ。

新技 CLOSE UP

順身翻袴（じゅんしんほんこ）～心意把（しんいは）

⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ Ⓟ＋Ⓚ





神速の攻めを見せろ！

Jacky Bryant



ジャッキー・ブライアント

連係技を軸としたスピーディな攻めがジャッキーの特徴。それを構成する技に、どういった変化が見られるのだろうか？

Text：ちゃっきー

キャラクター解説

シリーズを通じ、打撃技の扱いやすさが長所となっているジャッキー。本作でも、それらの打撃技を使い分けて連係を組み立てていくスタイル自体は、それほど大きく変わらないだろう。これまでに使ってきた技だけでも、十分な力を発揮してくれるはずだ。

数々の追加技や性質の変わった継承技は、そこにバリエーションを増やすものとして活躍する。豊富になった蹴り技はもちろんのこと、性能の上がった技にも注目していきたい。戦術の軸に据える打撃技をどれにするかが、新たな戦術のキモになる。



ミドルキックからの新連係。これまでのダブルミドルキックよりも、使い勝手はよさそうだ。攻めの主軸として使っていける可能性も十分にある。

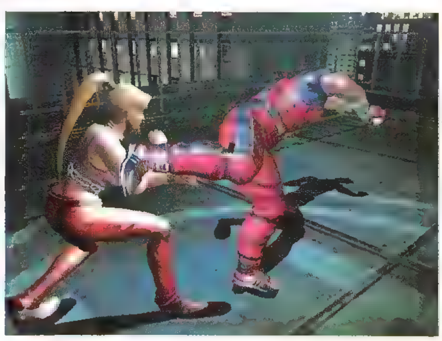


CLOSE UP

ステップインミドルセカンド

⇖Ⓚ Ⓚ







蹴り技が多く見られる追加技。その性能次第では、戦術自体が大きく変わるかも。



スピードで相手を翻弄する

サラ・ブライアント

新たに加わった、片足を上げて敵を迎え撃つ「構え」。果たして、サラの戦術を根底から覆すほどの影響はあるのか……!?

Text：H.L





キャラクター解説

発生の早いⓅ系で相手を押さえ込み、随時中段攻撃と投げの二択を迫っていく。その要所に、ラウンドキックやロースピンキックなど、避け性能のある攻撃を狙っていくという従来のスタイルは健在。



構えからジェフリーの足元を狙う。この下段攻撃のあと、追加入力で投げに派生する。

それに加え、今回新技として追加された「構え」が、戦術のバリエーションにどう影響するかがポイント。まず構えるためには、構えに移行可能な特定の技を出す必要がある。

そこからの選択肢は、上・中・下段攻撃、避け攻撃、当て身など、一通りの技がそろっている。それらの技の使い道も気になるところだ。

CLOSE UP

ダブルライズキック

⇦Ⓟ＋Ⓚ





素早く間合いを詰め、相手を蹴り上げる。見た目、2段技にも見えるが……。技後は構えに移り、そこからの多彩な選択肢で相手を攻め立てる。



獲物を狙う虎のごとく！

ラウ・チェン

虎燕拳の達人であるラウ・チェン。ますます貫禄が出てきた感があり、面構えもしぶい。強力な新技にも期待大だ。

Text：がっちん

キャラクター解説

過去のイメージから、圧倒的な手数と豪快な空中コンボを狙っていきたいが、有効な始動技が確定しない現時点では、地上での連係を丁寧につないでいくといい。鳳凰槍掌は肘攻撃からの派生なので使いやすく、下段攻撃の地掃腿も健在。これに突進力のある順歩沖掌や斜下掌などで相手を揺さぶるといいだろう。



身をかわしながらの攻撃、技を避けながらの攻撃が、本作では随所で活躍しそうだ。

CLOSE UP

こ えん へき けん　　そく しゅう きゃく

虎燕壁拳～側蹴脚

⇦Ⓟ Ⓚ

新技は、前方へ踏み込みながら、拳を振り下ろす攻撃。さらに、そこから前蹴りへと派生する。繰り出される拳に何らかの効果があれば、次の蹴り攻撃の意味も大きくなりそうだ。

力強い拳がパイに襲いかかる。写真では蹴りへ派生しているが、パンチ系攻撃への派生はあるのだろうか？　興味は尽きない。









パイ・チェン

燕のように俊敏！



燕青拳の使い手パイ・チェン。青いコスチュームも復活して、技にも磨きがかかる。華麗な動きを見せよう。

Text：がっちん

キャラクター解説

パイは持ち味である素早い攻撃と連係で、相手に主導権を握らせないように闘っていけるキャラクターだ。

蒼下捶からのさまざまな派生や飛燕単脚、ときには飛燕烈脚なども交ぜてみてもいい。当て身系の返し技も用意されているので、要所では狙っていきたい。下段攻撃である翻身掃脚で、相手のガードを崩すことも忘れずに。

新技の迷蹤歩法は、前後に両手を大きく広げ、後退しつつ自ら相手に背を向ける。この技自体に攻撃判定はないようだが、ラウの大技をかわしているのがよく分かる。

ここからの追加技で、さまざまな反撃に転じられるようであれば、実に楽しみだ。





空中コンボを積極的に狙えるキャラクターになるのだろうか？　その始動技は？







ラウの攻撃をさらりとかわすパイ。ゴリ押しではなく、返し技やこういった技で相手を翻弄するのも持ち味か。

CLOSE UP

迷蹤歩法（めいしょうほほう）

⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

ウルフ・ホークフィールド

投げ技の爆発力は不変



強力な投げ技と中段攻撃による、破壊的な二択は変わらず。当て身系の新技も追加され、面白さの面でもパワーアップ！

Text：RED

キャラクター解説

ジャイアントスイングを始めとする高威力な投げ技と、空中コンボ始動技となる中段攻撃で選択を迫り、大ダメージを狙うスタイルは本作でも健在。システム的な変更として、投げ技に発生時間がついた点は若干の不安要素だが、それでも投げ技が主力となることに変わりはない。

新技で注目したいのは、ドラゴンスクリュー、キャプチュードに続く新たな当て身技、ローパンチカット。しゃがみパンチ系に対応しており、密着戦での活躍が期待できる。技が成立すると、足位置により反撃技が変化するぞ。

CLOSE UP

レベルバッククラッシュ

Ⓟ＋Ⓚ（ため）







新技のレベルバッククラッシュは、ため攻撃対応技。ためた場合のヒット時は相手がよろける。回復が遅れた相手にコンボ始動技を決めることは可能か!?



しゃがみパンチ対応の当て身技、ローパンチカットの存在により、新たな駆け引きが。

荒波で鍛えた肉体美！

ジェフリー・マクワイルド



海の男、ジェフリー。そのパワフルな肉体が、再びよみがえる！　宿敵サタンシャークとの決着はついたのか？

Text：キャサ夫

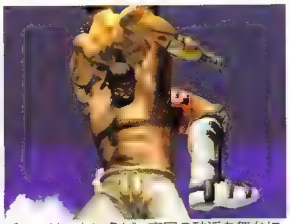
キャラクター解説

パワフルなジェフリーは、投げ技でも打撃技でも大ダメージを狙うことができるバランスの取れたキャラクターだ。

ただし、重量級ゆえに、その2つの攻撃を自分から狙えるチャンスは少なくなってしまうといえるだろう。

この決定的ともいえる唯一の欠点を、『VF4』ではどう克服していくのか……。

また、ジェフリーの特徴でもある豊富な投げ技に、新技の追加があるのかが、非常に気になるところである。



ジェフリーといえば、南国の砂浜を舞台に、重低音の効いたサウンドとスプラッシュ！

CLOSE UP
ヒールドロップ
⇦⇨Ⓟ+Ⓚ









新技にフェイントモーションからの踵落としをマスターしたジェフリー。もちろん中段攻撃と思われるが、ガードしてもただでは済まなそうだぞ。

葉隠流柔術ここに極まれり！

影丸



より「忍」に近づいた影丸。葉隠流柔術、ここに極まり。『VF4』でさらにトリッキーな技が追加され、果たして頂点を狙えるか……。

Text：キャサ夫

キャラクター解説

軽快な動きで相手を翻弄し、鋭い打撃技を矢継ぎ早に繰り出す。そして、相手のスキを突いて強力な投げ技の弧円落を狙っていく……。

『VF4』においても、前作までで培った、影丸の根本的な格闘スタイルに大きな変化はないだろう。

本作での注目点には、「十文字構え」のさばき技（本誌7月号参照）と、単発であった固有技に連係が追加されたということが挙げられる。

その一例として、影刃～奈落落としという新技を紹介しよう。下にある連続写真を参照してほしい。



上段パンチ系の技をさばける十文字構え。いろいろと派生があるという噂。

新技 CLOSE UP
影刃～奈落落とし
⇨⇩⇦Ⓟ Ⓚ



影刃から下段回し蹴りのようなモーションに移行しているが、下段技なのだろうか？　また、コンボとしてつながるのかどうかが気になるところ。







蟷螂の鎌が冴え渡る！

リオン・ラファール

旧技、新技ともに充実した変化を遂げたリオンは、一気にバーチャファイターたちの頂点に迫る勢い。もう子供とはいわせない。

Text：SHO

キャラクター解説

全体的に変わっていない印象を受けるリオンだが、細かい変更は要所に見られる。

中でも注目したいのが、リオン特有の移動技である斜前歩と斜後歩。移動中に投げられ判定があるものの、避ける能力が格段にアップしていることが非常に印象的である。

新技について目立つ点は、技を出し終わったあと、背を向けた状態になる技が多いこと。振り向き攻撃が多彩なリオンにとって、新たな連係が組み立てられることは間違いない。新旧の技をうまく融合させれば、一味違った動きを演出できるだろう。



前号で紹介した転身偸歩双手は、1段目で止めると背向け状態になる。

CLOSE UP

旋風背双手（せんぷうはいそうしゅ）

⇦⇨Ⓚ+Ⓖ ⇩Ⓟ











前方に回転しながらかかと落としを出しつつ、下段の背双手につなげる連係技。かかと落としのあとには、さまざまな連係技があるらしいが……!?



酔えば酔うほど強くなる！

舜帝（シュンディ）

酔うほどにその強さが際立ってくる舜帝。老体ながらも、酔拳ならではのつかみどころのないトリッキーな動きは、いまだ健在といえるぞ！

Text：キャサ夫

キャラクター解説

『VF2』から参入し、トリッキーな動きで幻惑するものの、なかなかその強さに芽が出ることのなかったシュン・ディ。理由は、飲めば強いが飲まねば……と、いかに飲酒するかが問題だったためだ。

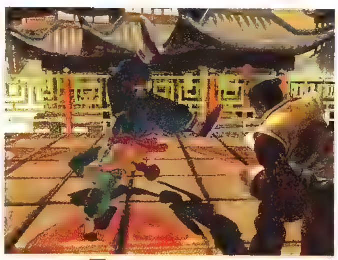
果たして本作では、どのような結果が待っているのかが期待される。いきおい、いかにして酒を飲むことができるか、飲酒できる新技が追加されているのか……、といった部分が気になるところ。



シュンといえば、コンボの起点技となる挑腕擦拳が印象的。本作でも健在だ。









前作からの継承技となる転身双冲掌から、さらに転倒立へと派生することが可能になったぞ。倒立からの新技も追加されたのだろうか……？

CLOSE UP

酔仙倒立（すいせんとうりつ）

Ⓟ+Ⓚ Ⓚ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

その闘技、柔軟にして華麗

Aoi Umenokoji



梅小路 葵

流れるような所作から繰り出される技は、相手の力を利用してその攻撃力を増す。「柔能く剛を征す」を体現するキャラだ。

Text：善之字元帥

キャラクター解説

合気道や柔術といった、日本の伝統的な武道を操る葵。ゲーム中の特徴として挙げられるのは、「寸止め」と呼ばれるフェイントを使えることだ。これは、技の途中でⓖボタンを押すことによって、その技を最後まで出し切らずに止めることができるというもの。すべての技が対応しているわけではないが、うまく使えば高い幻惑効果を発揮してくれることだろう。

さて、話は変わって今回公開となった固有技について。前作から存在した肘打ち系の中段攻撃である無双破は、本作ではカウンターヒット時に相手を投げる一連のモーション（この部分の名称が袖車）に移行するようになった。もちろん、このとき攻撃力が大きくなることはいうまでもないが、ダウンを奪う効果についても見逃せない。起き攻めが狙えることを考慮すると、本作では戦術のカギを握る技になるかもしれない。











新技 CLOSE UP
無双破（むそうは）～袖車（そでぐるま）
↙Ⓟ（カウンターヒット）

しゃがみ状態から、相手の顎を狙うように肘打ちを繰り出す。カウンターヒット時はそのまま相手の腕をつかみ、肘関節を極めながら投げ捨てる！

「バーチャファイター4」担当者＋αが語る!?

俺と『バーチャファイター4』

アルカディアの担当者たち（＋α）は、「VF4」をこう見る！　ていうかなぜブンブンがここに——!?

ちゃっきー

明大前が誇るあの人。最近、内部的にもハタチを越えたとか越えないとか……。

新しい要素がいろいろと加わった「VF4」だけど、根っこの部分はやっぱり「VF」シリーズのもの。もちろん最初は違和感を受けるかもしれないが、少しプレイするだけでそれは解消されていくものだと思う。となると、やっぱり期待すべきは細かい戦術の変化かな。新たな発見の連続と戦術の進化を「VF」の中で楽しめる。プレイヤーにとっては、これが一番の幸せかも？

SHO

猛者通信「SHO様NOW!!」でおなじみ、究極ポジティブ思考の釣り部部長。先日霞ヶ浦で7匹釣って鼻高々。

「VF」シリーズは、プレイする楽しさもさることながら、店舗間でライバル意識が芽生えるところが非常に面白い。東京では○○の店が強いらしいとか、関西や北海道では○○店のレベルが高いなど……そんな噂は必ず耳に入ってくる。今作ではそういった部分が「VF.NET」によってケアされているため、情報伝達も早いはずなので、「地元以外はすべて敵！」という意識の復活を期待したい。

ブンブン丸

なぜか原稿を書かされている、般若顔で有名な人。最近サバゲを始めたとか（雨で中止）。

はーい！　ドモ！　今回「VF4」でアルカディアの助っ人ライターとして頑張ったりなんかするブンブン丸です。あ、週刊ファミ通のほうでも連載スタートするんでそちらもヨロシク！　なんつうか、オレも含めてみんなそうだと思うけど、「VF2」の頃の盛り上がりをまた味わいたいよね。全国中を巻き込んで。みんな廃人覚悟でガンガン盛り上がっていこ～ぜ～ッ！

キャサ夫

ご存じ、元・日本一のカゲ使いの肩書きっぽい人。このテの記事では必ず冷麺について語るのだが……。

カゲ、シュン、ジェフリーを担当する恐れが極めて高いキャサ夫です。今後ともひとつヨロシク、って感じ。さて、「VF4」ですが、やればやるほど楽しさが分かってくるというか、さすがは「バーチャ」、ゲーム性にかなりの奥深さを感じます。正式リリース後、どのような研究がなされるのか。また、それによって対戦スタイルにどのような地域性が出るのかが、楽しみの一つ。

善之字元帥

イメージ的には「じじいキャラ担当」。しかし、本作では女性キャラを担当。タン塩が好き。

ゲーム自体に関する興味もさることながら、最も注目してるのは「VF.NET」。ランキングやお店のレベルがネットワーク経由で確認できるってのがスゴイ。しかも、それをビッグタイトルの「バーチャ」でやってくれるわけだから、全国のゲーセンに環境が整って（これもインフラの整備ってやつ？）、今後もネットワーク対応型のゲームが出てくる期待が持てそう。俺もiモード買っちまったよ。

イタキョー

「VF4」編集担当。金がないので一生前歯がない。不利な状況でも攻める（2D感覚）勘違い人間。

正味「VF3」デビューの自分にとって、3ボタンは未体験ゾーン。おまけに「VF.NET」も新システムとくれば、もう何もかも新しいものだらけ。ついでに使っていたキャラもいないときたもんだ……。それはそれとして、自分的には「うん、こりゃ遊んでみたいね」という要素が数多くあるので、根気よく頑張ろうと思ったり。シリーズを遊んだことがない人も、ぜひ参入してほしいNE！

驚愕の新システム&新キャラを大紹介!!

オリジナルコンボ、ブロッキング、ジャストディフェンス……。いよいよ概要が見えてきた「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2」だが、その内容は我々の想像を遥かに超えるものだった! 今回はすべての2D格闘ファン必見の内容だ。

Text RED&C・LAN

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 ミリオネアファイティング2001

■ジャンル:対戦格闘 ■稼働時期:未定
■メーカー:カプコン ■操作方法:8方向レバー+6ボタン
■使用基板:NAOMI GD-ROM SYSTEM

※「CAPCOM VS. SNK MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は、一部(株)エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。
※「SNK」は、(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です。

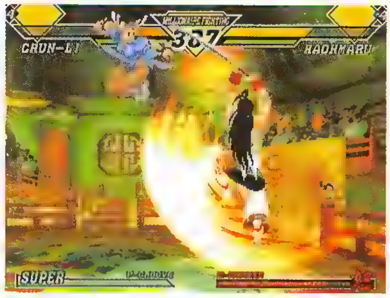
CAPCOM® VS. SNK® 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

今回は何と6種類!「グルーヴセレクト」



下のフキダシにはメインシステムが表示。キャラ周辺のヒースにある、ダッシュ、エアガードなどはサブシステムなのか?

豊富なバリエーションを誇る本作のグルーヴ選択!
キャラごとに6つの可能性が用意されているぞ!



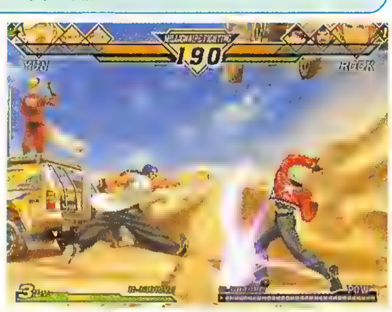
春麗側のPグルーヴは、ブロッキングを使用できる。覇王丸の弧月斬は、空中ブロッキングされてしまうのか?

「グルーヴ」とは戦闘スタイルのようなもので、それぞれ使えるシステムが異なっている。前作は2種類のみだったが、本作ではなんと、6種類から選択可能となった! ゲージシステムが異なるのはもちろん、ブロッキングやジャストディフェンスなど、特殊なシステムを使用できるグルーヴも存在。また、細かいサブシステムが各グルーヴに振り分けられているようだ。よりバリエーションに富んだグルーヴセレクト、そのシステムに精通したエキスパートの台頭が予想される。

任意にレシオを配分!「フリーレシオシステム」

キャラ固有のレシオは存在しない!
チーム編成はすべて君の望むがままだ!

各キャラに強さを表す「レシオ」が存在し、合計が4になるようにキャラを選択……。こんな不自由なチーム編成は過去の話。なんと! 本作では固有レシオが設定されておらず、自由にレシオを配分することができるのだ! 当然、チームの総レシオは4にする、というお約束はあるものの、自由度は格段に高くなったといえる。好きなキャラ1人でレシオ4を使うもよし、3人で1・1・2と分けるもよしだ。ただ、画面写真の中に4人チームが見られないのは気になるところ。



同じキャラ構成でも、レシオ配分が異なればまったく別のチームになるだろう。最強のレシオ配分を追求せよ!

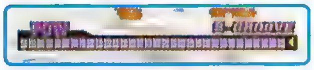


これは、チームメンバーを決定したあと、各キャラにレシオを振り分ける画面のようだ。自由度とともに悩みも増える?

ゲー事典 **サブシステム補足:** このページのグルーヴ選択画面の写真をよく見ると、DASH、AIR GUARD、SMALL JUMP、COUNTER ATTACK、ROLLING、TECTNICAL RECOVERY、DODGE、といった表記が確認できる。これは恐らく、各グルーヴに振り分けられているサブシステムのことだと思われる。グルーヴによってかなり細かく差別化されているようだ。

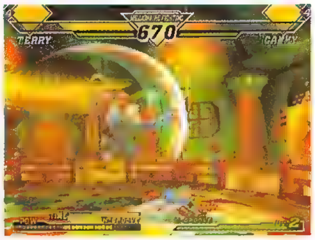
S-GROOVE





「エキストラゲージシステム」を搭載したSグルーヴは、前作のSNKグルーヴに相当するもの。ゲージ溜めで任意にゲージを増やせることや、K.O.される直前は超必殺技が使い放題になることが特徴だ。サブシステムとして唯一「避け」を備えているグルーヴであることにも注目したい。巻き返しなるか？

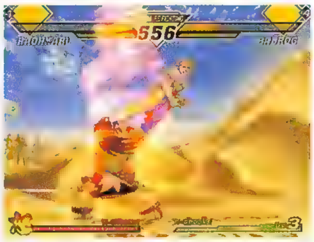
N-GROOVE

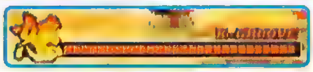




「アドヴァンストパワーゲージシステム」は、MAXまで溜めたパワーを3つまでストックすることが可能。ストックを1つ消費して、パワーMAX発動や超必殺技を使うことができるぞ。パワーMAX発動は一定時間持続し、その最中は攻撃力が上昇、超必殺技もパワーアップする（MAX版超必殺技となる）。

K-GROOVE



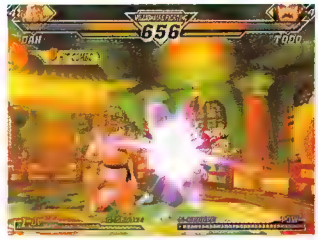


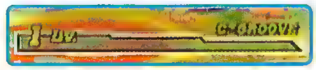
『餓狼 M.O.W.』のシステム「ジャストディフェンス」を使用可能。攻撃を受ける瞬間にガードすれば、体力回復などの効果を発揮する。ゲージは「サムライスピリッツ」シリーズをベースとした「怒りゲージシステム」。MAXまで溜まると怒り爆発、一定時間攻撃力アップ＆MAX超必殺技が使用可能に。

SNK® -Style

CAPCOM® -Style

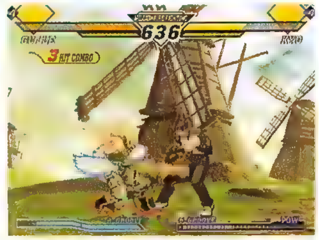
C-GROOVE

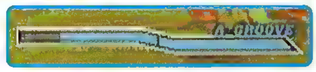




「スーパーコンボレベルゲージシステム」を搭載するCグルーヴは、前作のカプコングルーヴに相当するもの。溜まったゲージに応じて、Lv1～3のスーパーコンボを任意に使い分けることが可能だ。また、ゲージが溜まることによる攻撃力アップ効果もあるので、安定したグルーヴだといえる。

A-GROOVE

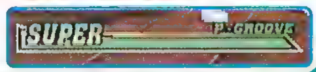




「オリジナルコンボゲージシステム」搭載のAグルーヴは、ゲージをMAXまで溜めると、自由な技のつなぎでテクニカルな連続攻撃を繰り出せる「オリジナルコンボ」を発動可能。ゲージを半分消費してLv1スーパーコンボを使ったり、オリジナルコンボ中にスーパーコンボを使うこともできるようだ！

P-GROOVE



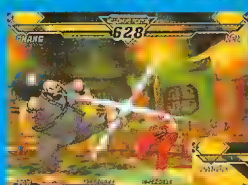


Pグルーヴ最大の特徴は、「ストⅢ」シリーズの看板システム、相手の攻撃を受け流す「ブロッキング」が使えること。空中ブロッキングやガードブロッキングは可能なのか？　ゲージは「スーパーコンボゲージシステム」。Cグルーヴと違ってレベルの区切りがなく、使えるスーパーコンボはLv3のみ。

これはもう「異種格闘技戦」といっていい!?

システムの概要をざっと紹介したわけだが、どう感じたろうか？　カプコンキャラとSNKキャラが闘うことを売りとしてスタートしたこのシリーズだが、様々なタイトルのマニアックなシステムが導入されたことにより、さらに濃く、熱くなることを予感した人も多いのではないだろうか？　グルーヴの多様化に伴い、他タイトルのプレイヤーが多数参入することも間違いない。闘いの構図は、もはやカプコン対SNKという枠内には収まらず、「ストⅢ」VS「ZERO3」、「ブロッキング」VS「ジャストディフェンス」といったレベルまで発展していくだろう。

謎を呼ぶ「サブシステム」とは……？



様々なタイトルの個性的なシステムが激突！





「2」は6ボタン仕様に!!

前作では4ボタンだったが、2作目にしてついに6ボタン仕様に！

次ページ以降では―― 意外な新キャラが続々参戦！　登場キャラ完全公開!!

ゲー事典　**最強グルーヴ個人的大予想：**いきなりだが、やはり研究が進めばオリジナルコンボ、つまりAグルーヴが強くなりそうな気がする。ストⅢ党の筆者としてはPグルーヴに期待したいところだが、『ストⅢ3rd』のユンだって、なんだかんだで結局、幻影陣が強くなったし……。調整次第だが、いったいどうなるのだろうか？　楽しみなような、不安なような……。



緋炎の昇龍
ケン

リュウとともに、レシオ2の中堅キャラだったケン。昇龍裂破を使った空中コンボはうなりをあげるか？



永遠の挑戦者
リュウ

カプコンを代表する主役格キャラ、リュウ。やはりAグルーヴやPグルーヴで使う人が多くなりそう。

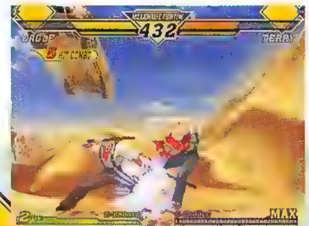
『ストⅢ』キャラを代表しての参加となったユン。Aグルーヴならオリジナルコンボが使える本作、幻影陣はどうなるのか？



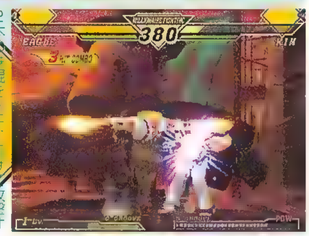
庵の蹴り技をブロッキングするユン。果たして、ここから繰り出される反撃は？



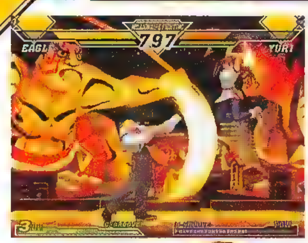
風雲の白龍
ユン



テリーの下半身に鉄棍の一撃がヒット。ヒット数を見るに、多段系必殺技のフィニッシュなのかも。



2本の鉄棍を水平に広げて攻撃するスーパーコンボ。このまま回転しながら進んでいくのだろうか



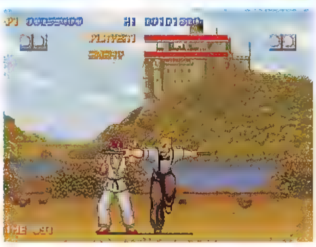
ゴルフのスウィングのようなモーションで繰り出す、いかにも対空っぽい技。判定も強そうだ。

冷酷非情な英国紳士

誰もが予想だにしなかった、意外なキャラが新たに参戦！ 何と「ストリートファイター」に登場したイーグルである。渋い、あまりにも渋すぎる！ 2本の鉄棍から繰り出される攻撃の数々は、プレイヤーキャラとしてどのように再現されるのだろうか？

登場作品 ストリートファイター

成金貴族の用心棒。一見紳士的だが、その性格は冷酷で、対戦相手を死に至らしめることもしばしばだという。



鉄棒を十字に組むガードポーズが印象的だったイーグル。今作でも再現されるのだろうか？

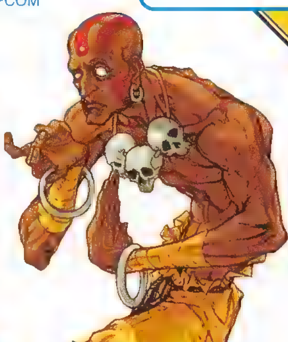


双棍の決闘士
イーグル



豪快スモウパワー
E.本田

鋭い回り込みからのコマンド投げで、対戦相手を苦しめていた本田。本作での回り込みの調整はいかに？



ヨーガの奇跡
ダルシム

『ZERO3』では基本性能が高く、Zイズムでも強かったダルシム。本作ではどのグルーヴが強いのだろうか。



赤きサイクロン
ザンギエフ

ブロッキングや各種のサブシステムは、ザンギエフの戦法をどのように帰るのか？ とにかく期待大だ！



音速の両断
ガイル

完全な溜めキャラなだけに、Pグルーヴとは相性が悪そうなガイル。オリコンに期待したいところ。



渾身の正道
キム

チャン・コーハン（＆チョイ・ボンゲ）の参戦によって、キムチームの結成が可能に！　これは組むしか！？



妖艶なる舞踏
舞

高い機動力と守りの堅さでレシオ2のトップグループだった舞。今作でも安定した力を発揮することだろう。



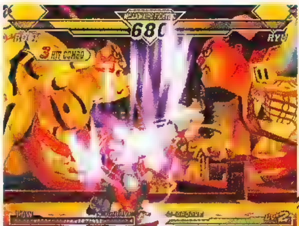
無敵の龍
リョウ

前作では待ち気味の闘い方が強かったリョウだが、各種の新グルーヴに対しても通用するのだろうか？

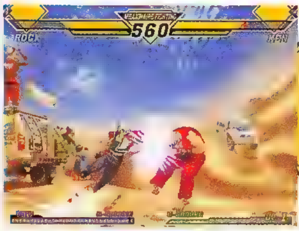


ワイルドウルフ
テリー

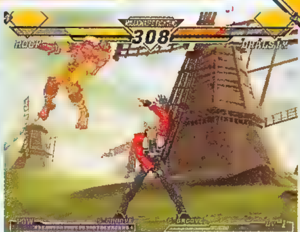
若いままのテリーと成長したロックの対決……。こんな「if」が実現できるのも、このゲームの魅力だ。



ギースから受け継いだ技、レイジングストームが炸裂。親子でチームを編成してみるのも一興だ。



突進技、ハードエッジがケンにヒット!!　餓狼MOWでは主力技のひとつだったが、本作では？



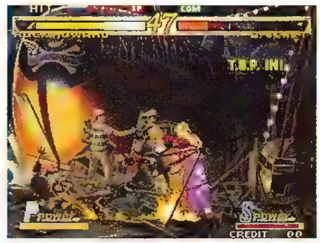
必殺のダメージを狙える真空投げ。ブレーキングは、そしてそのあとの追撃はどうなる？



鷲翼の血統
ロック

登場作品　餓狼 MARK OF THE WOLVES

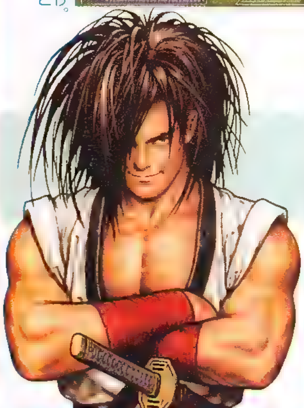
テリーとともに旅をするギースの忘れ形見。亡き母親の真実を求め、キング・オブ・ファイターズに出場する。



ギース、テリーそれぞれから技を受け継いでおり、自分なりの技やアレンジも加えている。

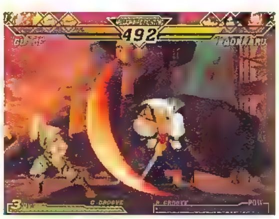
悪の力を秘めた狼の後継者

餓狼シリーズ最新作『餓狼 MARK OF THE WOLVES』より、主人公ロック・ハワードの参戦が決定！　元の作品のプレイヤーなら、大ダメージを誇るレイジラン→真空投げ（ブレーキング）・レイジングストームが、本作でも可能かどうかが気になるところだろう。



無双の剣豪
覇王丸

旋風裂斬＆弧月斬で、跳ばせて落とす戦法ができそうな覇王丸。意外に普通っぽいキャラになるのか、それとも……？



生身ではガードするのが無理そうなジャンプ攻撃。やはり通常技の判定は強そうだ。



復讐の紫炎
庵

コンボ始動技となるコマンド投げ（屑風）とオリジナルコンボの組み合わせで、強力な戦術ができそうだ。



駆け上がる紅蓮
京

前作では再現されていない技がいくつか残っている京だが、本作でそれが新たに加わる可能性も……？



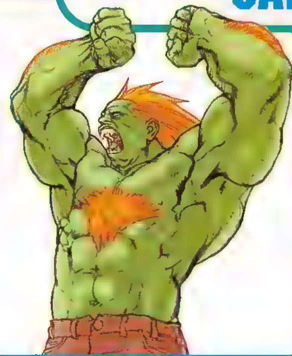
仮面の貴公子
バルログ

「PRO」で株は上がったものの、前作ではレシオ3筆頭最下位キャラとの噂も。大躍進に期待したいところ。



狂える猛牛
M.バイソン

カプコンのボクサーといえばこのキャラ。リーチの長いストレートやダッシュ系必殺技で横から押し込め！



野生の咆哮
ブランカ

前作では非常に扱いやすく、強力なキャラだった。システムの変更と「PRO」を経た調整がどう出るか？



一通りの必殺技が揃った白ラン委員長の実力やいかに!?



「ジャス学」から初参入！　全体的にそつなくこなすキャラになりそう。期待のニューフェイスだ。

謎の風紀委員
恭介



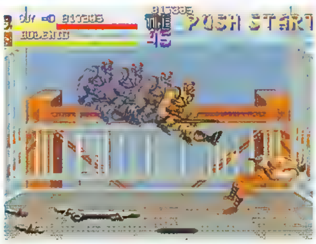
単身戒厳令
ロレント

不埒な輩に鉄槌を！

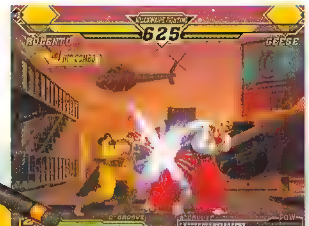
「ZERO2」以降、マニアックな人気のあったロレントが本作にも登場決定。ロッドやナイフ、手榴弾を使用した軍隊仕込みの必殺技は健在のようで一安心。新技にも期待大だ。立ち上がれ軍人！　起こせよ革命！　理想国家建設のために動く時がついにきたれり！

登場作品　ファイナルファイト

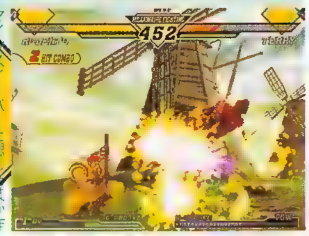
ベルガー率いる悪の組織「マッドギア」の幹部。軍人至上主義を唱えている。対戦格闘は「ZERO2」から。



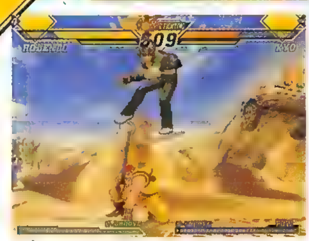
4面のボスとして登場し、素早い動きとトリッキーな攻撃でプレイヤーを苦しめた。



連続入力型の必殺技、パトリオットサークル。ロレントの主要ダメージ源は、やはりこれになるか。



マインスイーパーと思しき技が炸裂。後退しつつ手榴弾をバラまき、相手を巻き込むスーパーコンボだ



ワイヤーで相手を吊り上げるテイクノープリズナー。「ZERO3」のスティールレインはあるか？



人間兵器
キャミィ

シャドルーに誘拐、洗脳された過去を持つ少女。スパイラルアローを軸とした戦法には変化があるのか？



スーパー女子高生
さくら

リュウを追いかける女子高生ファイター。しゃがみ弱Ⓚから紅桜拳につなぐ一連のコンボが生命線といえた。



戦慄の魔人
ベガ

「ストII」風なアレンジが好評だったベガ。初代帝王の威厳復活なるか。縦横に鋭い攻撃で相手を圧倒せよ。



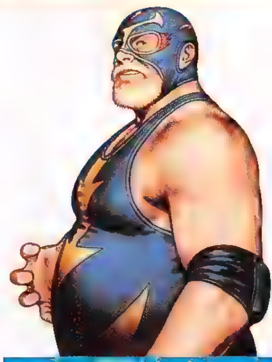
隻眼の帝王
サガット

飛び道具と無敵必殺技を備えており、レシオ3の中では安定していたが…。技の重さはリーチでカバーだ。



虐殺の交響曲
ルガール

「K.O.F.」シリーズのボス。前作では通常技がやや重い印象を受けたが、中攻撃の追加で改善されるか？



暴走トレイン
ライデン

「餓狼伝説」「餓狼伝説W.A.」の2作品にのみ登場した悪役プロレスラー。前作の闘いでは苦戦を強いられた。



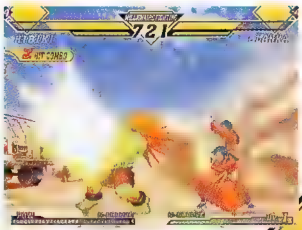
私刑執行人
山崎

必殺技も含めて、非常に長いリーチと低いジャンプが特徴の旧レシオ3キャラ。一撃必殺のドリルを狙え。

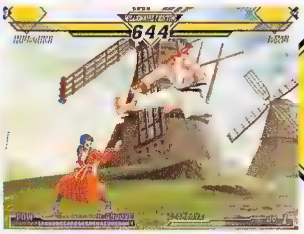


悪のカリスマ
ギース

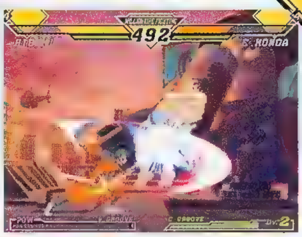
「餓狼伝説」シリーズのボス的存在で、SNKを代表する悪役キャラ。前作でもラスボスとして登場した。



この技は超奥義、発勝する神気也か。目にも止まらぬ速さで相手を通過、真っ二つに斬りきざむ!



無双真伝、の剣技を引っさげ、から乱入。静と動の緩急が大きいキャラだったか、本作では？



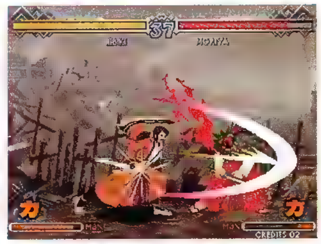
「遠間にて斬る也」らしき技て、E.本田を鋭く斬りつける。ともあれ、リーチは非常に長そうた。



純潔の太刀筋
響

登場作品 幕末浪漫第二幕 月華の剣士

数々の銘刀を生み出した「高嶺源蔵」の愛娘。源蔵の死に関係すると思われる銀髪の男（刹那）を捜している。



ほとんとの攻撃か居合い抜き、当て身投げ系の必殺技や投げ系の潜在奥義も備えていた。

抜刀術に長けた刀鍛冶の娘

幕末が舞台の武器格闘「幕末浪漫第二幕 月華の剣士」から、居合いの達人、高嶺響が登場！ バルログ、ナコルル、覇王丸、マキ、ロレント、そして響と、武器を持つキャラがかなり増えることに。さすがに弾きは使えないのか？ 剣質の違いはどう反映される？





素早い動きと高いジャンプが特徴　技も一通り揃っているため、活躍か予想される。

「K.O.F.」シリーズ、サイコソルジャーチームのヒロイン。サイキックパワーと機動力を活かした闘いに期待。

たたかうアイドル
アテナ



逆転よゆうッチ
ユリ

極限流空手の使い手であるリョウ・サカザキの妹。主力兵器のひとつである雷煌拳の性能が気になるところ。



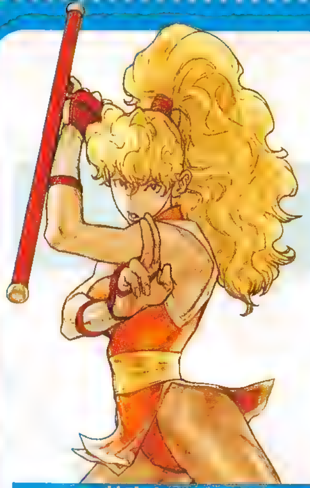
閃光の美学
紅丸

「K.O.F.」シリーズでは主人公である京の（元）チームメイト。EXキャラとの統合具合が気になる。



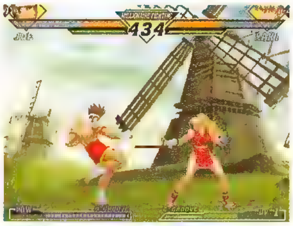
魅惑の裁断
バイス

ルガールの秘書。強力な投げ技を多数備えており、弱攻撃からのコンボと併用しての攻めが強力だった。

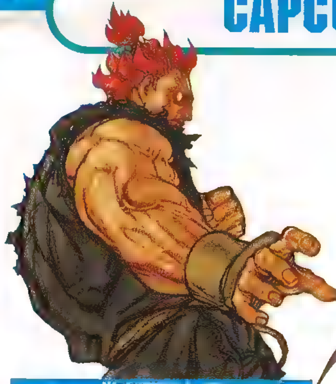


特攻くのいち
マキ

SFC版の『ファイナルファイト2』から参戦となる、武神流忍術の使い手。同作品のプレイヤーキャラ、カルロス・宮本の行方も気になる。

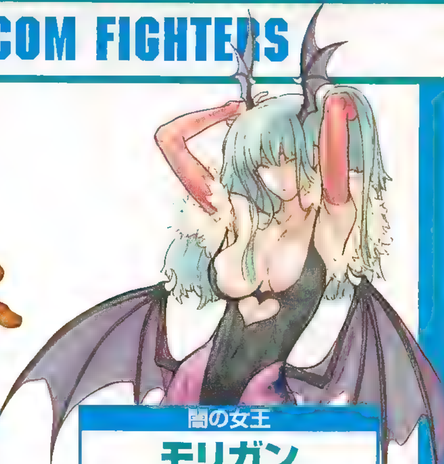


位置付け的には、ガイに相当するキャラクターになるか。素早いラッシュに期待大。



拳を極めし者
豪鬼

カプコン2D対戦格闘の、影の主役ともいえるキャラ。リュウ、ケンを上回る追撃性能が再び炸裂するか。



闇の女王
モリガン

前作ではナコルル、豪鬼とともに隠しキャラとして登場。『ヴァンパイア』シリーズからは唯一の参戦となる。

うなれ鉄球！　キムチーム勢ぞろい

SNK最後の新キャラは、ライデンをも上回る巨体を持つチャン・コーハンだ。相棒であるチョイ・ボンゲを同伴しての参戦となるらしく、随所にその姿が見える。持ち前の圧倒的な破壊力はもちろん、チョイとのコンビネーション攻撃にも期待したい。

登場作品　K.O.F.'94

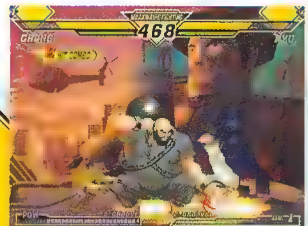
破壊を趣味とする傷害と器物破損の常習犯。脱獄したところをキムに半ば脅迫され、KOF.でチーム結成。



『'96』以降はキム門下の道着を着けていたが、今回は『'95』以前の囚人スタイルでの登場だ。



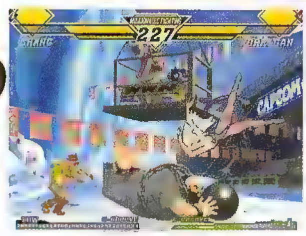
愉快ツーカイ大破壊
チャン



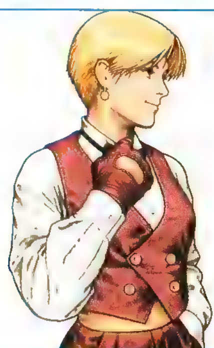
相手を片手でつかみ、左右に叩きつける豪快な大破壊投げ(コマンド投げか？)がリュウに決まった



オノシャン(？)のチョイが真！超絶竜巻真空斬を繰り出している。スーパー・コンボか、はたまた？



巨体に似合わぬ軽快なスライディング。脱獄生活を楽しんでいるフシも見受けられる。



敵撃の麗人
キング

サウスタウンのバーでバウンサーを勤める男装の麗人。前作では、レシオ1でトップクラスの強さだった。



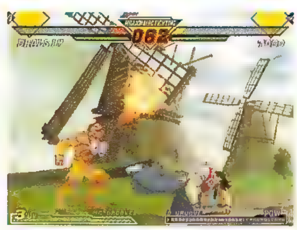
大自然の使徒
ナコルル

『サムライスピリッツ』から参入したアイヌの巫女。『PRO』では調整されたが、比類なき強さを誇っていた。



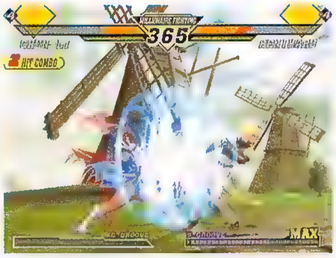
武芸一徹
藤堂竜白

念願かなって(？)、初代『龍虎の拳』から実に9年ぶりに、プレイヤーキャラとしての復活を遂げた。古武術の真髄を見せつけろ！

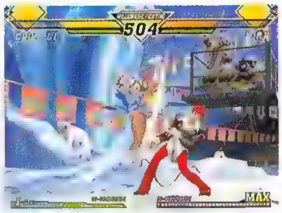


プレイヤーキャラとしての彼の登場を、心待ちにしていた人も多いことだろう。

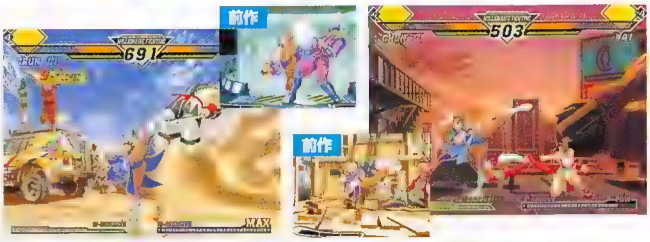
SNK FIGHTERS



プロポーションが変化してイメージ一新。技のモーションも異なるぞ。



垂直ジャンプ弱or中キックと思われるが、新技の可能性も完全には否定できない。



右は前作の遠距離立ち強Ⓚ（EX）、左は近距離立ち強Ⓚを彷彿とさせるが、『ストⅢ3rd』通りなら右は百裂脚、左は鳳翼扇か。

『ストⅢ3rd』仕様で装いも新たに登場!!

カプコン対戦格闘の初代ヒロインとして、これまで数多のタイトルに登場してきた春麗。前作では『ZERO』シリーズに近いグラフィックだったが、本作では大人の雰囲気を漂わせる『ストⅢ3rd』のものにアレンジされている。繰り出す技も同作品に準じたものになっているようで、戦術面も変更を余儀なくされそうだ。



魅惑の脚線美　春麗

渦巻く熱風　ジョー

熱血ムエタイ野郎再び

ダンが登場するならば、当然ジョー東も本作に参戦する。今やお笑い街道一直線となりつつあるが、昔はわりと普通にカッコイイキャラだった。



『餓狼伝説』では主人公の一人だったムエタイ使い。タイでは無敗のチャンピオンだ。ワニ肉大好きっ子。



基本性能は『PRO』を踏襲した形になるのか？　爆裂拳や黄金のカカトは？



ジョーのお約束の挑発、尻出しに対して、見栄を切って張り合う（？）マキの図。

唯我独尊　ダン

伝説を打ち立てろ!!

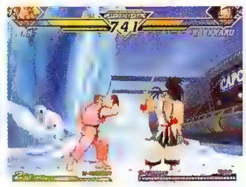
『PRO』で新しく加わったダンも、前回大会優勝者として当然参戦する！　前哨戦（PRO）で肩鳴らしをして、きたるべき本選に臨むべし！



サイキョー流空手の使い手で、サガットにボロクソにされたオヤジの仇を討つべく闘う。挑発大好きっ子。



断空脚が藤堂にヒット。高さとヒット表示から見て、空中の中or強断空脚だろう。



ダンといえば挑発。『PRO』でも挑発伝説は健在だった。本作は挑発新話か？

秒読み開始！
今夏の2D格闘はこれで決まりだ!!

現在わかっているだけで44人にも及ぶキャラクター、メインとサブシステムで構成された6つのグルーヴ。これまでに例のない大ボリュームを伴って帰ってきた本作には、前作の「誰でも楽しく遊べる作品」を越えたところにある、「長く遊べる本格的な作品を」というコンセプトが見え隠れする。覚えることはたくさんありそうだが、研究のしがいも十分すぎるほどありそう。このペースでいけば、夏頃には実際に遊ぶことができそうだ！　(D・LAN)

こちらもシリーズ第二弾
SNK VS. CAPCOM カードファイターズ2

ネオポケ版『カードファイターズ』の続編も、今秋のリリースが決定。カード総数が大幅に増加し、新システムも加えて完成度アップ。迷わず買いだ！

■ネオジオポケットカラー専用
■2001年9月発売予定
■予価4,500円（税別）
■通信ケーブル対応



ストーリーモードはアドベンチャー形式。合間にカードバトルを行なう。



藤堂竜白も新カードとして登場。最近は引っ張りだこ（？）でいい感じだ。

まだまだ多数のキャラが存在!?
ドリームマッチの脇役たち

今回の紹介で、一通りの参戦キャラが出そろったわけだが、本作に登場するキャラは、それだけにとどまらない。各ステージの背景をよく観察してみると、随所に歴代のカプコン、SNK二社のキャラが登場しているのだ。下に紹介している9キャラ以外にもいるようなので、稼働し始めたら探してみてはいかがかな？



タオ（ウォーザード）　ジューン（スターグラディエイター）　アレックス（ストリートファイターⅢ）　レイレイ（ヴァンパイアハンター）
レオナ（K.O.F.'96）　パオ／チン（K.O.F.'99）　香緋（リアルバウト餓狼伝説2）　千両狂死郎（サムライスピリッツ）

●イラストレーション監修・制作協力：CAPCOM

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

EVENT

晩夏、『GGX』の祭典が再び！

『第二回 ギルティギア ゼクス フェスティバル 2001夏』

去る2月11日に開催され好評を博した、『GGX』の祭典「ギルティギア ゼクス フェスティバル」が帰ってくる。今回も3on3全国大会の決勝トーナメントをメインに、見るだけでなく参加もできるゲーム大会など、各種イベントが盛りだくさん。ほかにもアッと驚くイベントがあるかもしれないので、『GGX』ファンは這ってでも参加するべし！

■主なイベント内容

●3on3全国大会決勝トーナメント

全国各地で熱い予選大会が繰り広げられている、「第二回 GUILTY GEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy' s CUP- 団体戦2001」。その予選を突破したトッププレイヤーたちが、雌雄を決するべく集結!!

●物販コーナー

『GGX』グッズの販売コーナー。本イベント限定グッズもあるぞ。

●コスプレ大会

コスプレ参加も大歓迎。撮影専用のステージも設置される予定だ。

●ミニゲーム大会

アーケード版『GGX』を使ったゲーム大会。コスプレイヤー限定大会、レディース大会など、多様な形式で開催される。

●特別試遊台

発売に先駆け、PS2版『ギルティギア ゼクス（仮）』＆WSカラー版『ギルティギア プチ 2』の試遊台を設置。いち早く体験するチャンスだ。

■日　時：2001年8月25日（土）　AM10：00開場
■場　所：ニューピアホール（東京 浜松町）
■入場料：前売り券1,050円（税込）当日券1,200円（税込）
■問い合わせ先：
●大会に関するお問い合わせ
（株）アクアルージュ内
ギルティギア ゼクス
フェスティバル運営事務局
TEL：03－5977－1862
※メールでのお問い合わせは
info@guiltygearx.comまで
●チケットに関するお問い合わせ
チケットぴあ 予約お問い合わせ番号
TEL　03-5237-9999
※前売り券は7/1より販売開始

『GGX』公式HP　http://www.GuiltyGearX.com/

第一回Sammy's Cupがビデオに！

2月1□日に行なわれた第一回全国大会決勝の模様が完全ビデオ化！　全国各地の予選を勝ち抜いてきた、トッププレイヤーたちの激しき闘いを、その目で確認せよ！
■収録時間：90分（予定）　■価格：2,800円（税、送料別）
■購入方法：左記の『GGX』公式HP、およびビートライブHP（http://www.beat-tribe.com/）で受け付け中。また、ハガキでのお申し込みも可能です。住所、氏名、電話番号、購入本数を明記のうえ、下記住所まで送付して下さい。
〒170-0005
東京都豊島区南大塚1-31-12 マイステージSY201
（株）アクアルージュ ビデオ販売係



※このビデオを10名様にプレゼント！　詳しくはP200にて。

NEWS

ナムコ、スクウェア、エニックス アーケードゲーム共同開発!?

ナムコ・スクウェア・エニックスの3社は今年4月に業務提携を発表していたが、去る6月18日に提携内容に関する記者発表が行なわれた。その内容は、スクウェアが来春に開設するオンラインゲーム事業「プレイオンライン」向けに残る2社がゲームを供給する、ゲームソフトの海外販売で3社が協力する、というコンシューマ事業のほかに、アーケードゲームに関する業務提携も盛り込まれていた。まず、ナムコのゲームセンター用プライズ向けにスクウェア・エニックスがキャラクター版権の使用許諾を出すということ。そして、気になるゲームについては、「3社によるアーケードゲームの共同開発の検討」と発表された。ナムコ広報によると、「発表の通り、開発を検討するという段階で、具体的なタイトルや発売時期などは一切未定」とのこと。ナムコとスクウェアは『エアガイツ』を共同開発したことがあり、エニックスも『バスト ア ムーブ』でアーケードゲームに関係したこともある。DQ・FFシリーズの流れを汲んだナムコ製のアーケードゲーム！　期待しようではないか!!



左から、スクウェア鈴木社長、ナムコ・高木副社長、エニックス本多社長。

セガプライベートショー開催！

バーチャロン フォースの実機展示やヴェネッサの映像出展もされていた！



今年の夏から秋にかけて発売される予定のセガ新作発表会が、6/8に行なわれた。

残念ながら、出展された実機では動かせなかったが、『バーチャファイター4』の新キャラクター「ヴェネッサ」が映像出展されており、今までにない格闘スタイルの動きは、来場者の目を惹いていた。

そして今回ショーの主役は、『電脳戦機バーチャロン フォース』。ブースアップされた会場の雰囲気は、否応ナシに期待を膨らませてくれるものだったぞ。発売まで、もうしばらく待とう！

この他、AOUエキスポで話題になった『犬のおさんぽ』や、今回初出の『エイリアンフロント』なども出展されていた。こちらも続報は次号以降に掲載していくので、お楽しみに！



こんなお姉さんになら、散歩されてみたい!?

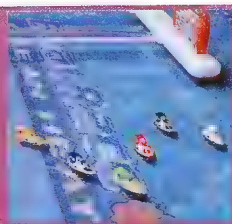


ワウの新作で4人対戦もできる『エイリアンフロント』。東京ではなく、地球ウォーズといった方が早い？









高速ボートが水面に美しい波紋を描き出すのだ。必見！

大型メダルゲーム「オーシャンヒーツ」もついに完成版が登場！ 水面を滑走する超高速ボート、実写と見間違えるようなレース中継CGなど、今までのボートレースの集大成だ。もちろん新ゲームモードも満載。自分のレーサーを参加させる「エントリーモード」、1～3着までの順位を完璧に予想する「3連単ベットゲーム」が、それぞれ配当で熱いぞ！

カプコン、GBAタイトルに注目せよ！

ZERO3↑（アッパー）、スパⅡX、ファイナルファイト……登場！

カプコンのゲームボーイアドバンス（GBA）タイトルが熱い！ アーケードからの移植タイトルが続々登場しているのだ。プラスアルファ要素を盛り込んで、続々発売されてるぞ。

最新タイトルは、アーケードもまだまだ稼働中の『ストリートファイターZERO3↑（アッパー）』。GBA専用通信ケーブルに対応して2P対戦も可能。登場キャラ30人以上、ISMセレクトシステムももちろん搭載している。GBAオリジナルモード・新キャラ追加とあるらしい。ZERO3ファン必携のタイトルだ。普段GBAで練習しといて、ゲーセンでお披露目するんだぞ！ 発売日・価格とも未定。

7月発売は、『スーパーストリートファイターⅡX リバイバル』。こちらも専用ケーブルを使ったリアルタイム対戦が可能なほか、ボタン設定や技の強弱設定をやりやすいようにカスタマイズできる。また、必殺技簡易コマンドまであるのだ。初心者向けだ。というわけで、GBAで練習してゲーセンで……。

最後は『ファイナルファイト ONE』。開発スタッフ曰く、“スーパーファミコン版を飛び越えた”ほどのできなのだそうだ。その理由は、ZEROシリーズの「ロレント」が、ファイナルファイトで初登場した事実を再現したためらしい……。こちらは4,800円で発売中。2人用が熱いぞ！



『ファイナルファイト ONE』



『スーパーストリートファイターⅡX リバイバル』

EVENT

ポップン、ネットランキング！

キャンペーン第二弾は、ステップアップチャレンジ！……ってナニ？

『ポップンミュージック6』のインターネットランキングキャンペーン第二弾は、ゲーセン対抗ランキングだ！　その名も「ステップアップチャレンジ」。

なんと、みんなが遊んでいくと、譜面が進化（ステップアップ）していくというものだ。

では「ステップアップチャレンジ」の流れを追って説明していくことにしよう。

まず、いつも遊んでいる『pop'nmusic6』のタイトル画面を確認してみよう。画面下に「STEP UP CHALLENGE 開催中!」と表示されているかな？

表示されていれば、パスワードをGETできる設定になっている証拠。早速遊んでみよう！

まだの場合は、強制的にこのモードにするコマンドを掲載しておくので、試してみてほしい。



「ステップアップチャレンジ」モードを遊んでいくと……いつもはピンク色の背景なのに、他の色に変わっていく。これが、次のステップに進んだという証拠。遊び倒そう！





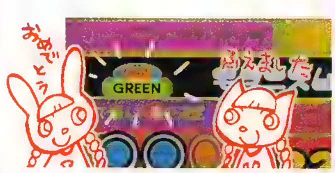
1 ステップアップチャレンジの受付中になっている筐体で遊び、ある条件を満たしていくとパズルが1ピースずつ埋まっていく。



2 このピースが16ピース揃うと、パスワードが表示される。



3 2で表示されたパスワードを、コナミホームページにアクセスし、登録すると、新しいコマンドをGETできる！



4 3でGETしたコマンドを2でパスワードが表示された筐体に入力すると……新しい譜面が増えた次のステージに進めるようになる。

以上の繰り返しで、隠された4つの譜面を出現するゴールまで、どのお店が一番早くたどり着けるかを競うのだ。

筐体ごとにパスワード＆コマンドが違うので、コレ！　と決めたお店で挑もう!!

http://www.konami.co.jp/am/

「ステップアップチャレンジ」強制出現コマンド

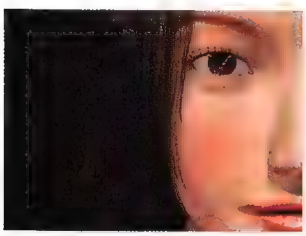


24624 61642 46424 62461 64246 21161 33166 442

RELEASE

ナムコが2年連続でSIGGRAPH入選！

米国計算機学会（ACM）が主催する世界最大のCGの祭典「SIGGRAPH 2001」に、ナムコが製作した2本のCG映像作品「Anjyu」「Nostalgia」が入選を果たした。ナムコCGの入選は、昨年に続いて2年連続だ。「Anjyu」は、女性的なやさしや・暖かさ・力強さなどを白い世界観とピアノ演奏で表現した心安らぐ作品。写真を見てもらえればお分かりだろうが、単純にスゴイ！　「Nostalgia」はその名の通り、郷愁をテーマにした作品。日本人の誰もが感じられる空気感がCGで表現されている。こんなCGが、ゲームでバリバリ動く日はもうすぐそこに来ているのだろう。



「Anjyu」



「Nostalgia」

RELEASE

「アーケードゲーマーふぶき」が映像に！　OVA製作決定！

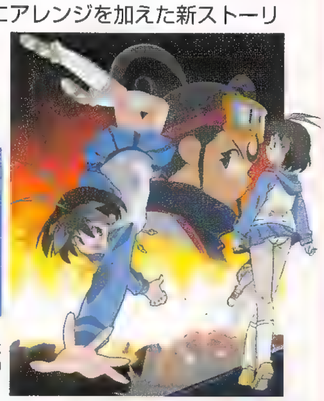
98年にファミ通WAVE（現：GameWave DVD）で連載されていた吉崎観音先生の『アーケードゲーマーふぶき』。そのオリジナルアニメの製作が決定したぞ！　お約束の“パンチラアクション”あり、ドラマありの「ふぶき」がアニメで帰ってくるのだ。当然、バトルシーンもパワーアップ!!　しかも、原案にアレンジを加えた新ストーリーで全4話構成となる見込み。DVDとVIDEOが今冬から順次発売予定だ。アーケードゲーマー必見の作品だ!?

OVA「アーケードゲーマーふぶき」ストーリー

●第1話「アーケードゲーマーふぶき誕生」

4年に1度、世界中のゲーマー達が競い合い、新のチャンピオンを決める「ベスト・オブ・ユニバーサル・ゲーマー」。その東京地区予選にひとりの少女・桜ヶ咲ふぶきが挑む。そして、悪の軍団・ギャラクシ団との闘いにも……

■発売・販売元バンダイビジュアル株式会社



OVA「ふぶき」は、連載版とは違う新設定だ。ちなみに新設定のコミックも「ファミ通ブロス」8月30日発売号に掲載されるぞ。こちらも要チェックだ！

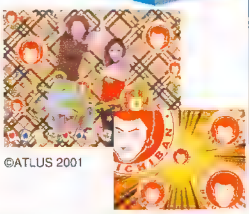
EVENT セガAM関西、恒例メダル祭り開催!!

セガ·アミューズメント関西が送る「SEGAメダル夏祭り」が、関西及び中四国の全61店舗で7月1日からスタートするぞ。メダル2000円分を利用するとスクラッチカードがもらえ、カードで出た金額分（200～1000円）のメダルがもらえるのだ。さらに、そのカードがプレゼント応募券になっており、PDA「クリエ」、国内旅行券までもらえてしまうぞ（当たればだけどね）。西日本のメダルゲーマー諸君、プレゼントもらいましょ！

NEW GAMES アトラスの新プリクラは、階段で春一番!?



アトラスから最新プリクラ『とんでるプリクラ ボンバーイエー』が登場する。このプリクラ、筐体内の階段に座って撮影すると、背景がクロマキー処理され、空や宇宙に浮かんでいるように合成してくれるのだ。そして、ガイダンスコメントをしゃべるのは、猪木のモノマネといえばこの人、春一番！「飛んでますか――っ!! 1・2・3ダ―――ッ!!!」で撮影するんだそうな。6月末から稼動予定だぞ。



©ATLUS 2001

WEB BigEntertainment本格スタート！

バンプレストがWeb上で展開している「BigEntertainment」が6月5日か本格オープンだ！ メインコンテンツ「プライズパーク」は、ブラウザ上で『コンビニキャッチャーDX』などをプレイし、獲得するとホントに宅配してもらえるのだ。ゲーセンにないプライズもゲットできるかも。

7月末までに会員登録すると、「大プレゼントキャンペーン」に参加できるぞ。これは会員の中からランダムに当選者を選ぶもので、一等賞品はなんとプライズ1年分!! 毎月バンプレストから発売されるプライズ（月に30種以上だ！）が全品送られてくるのだ。プライズ好きのキミ、ぜひとも登録しておこう！



バンプレプライズ1年分。キミの部屋が間違いなく埋まる量であろう……。



BigEntertainmentアドレス http://www.big-e.ne.jp/

復活！てあたりしだいゲームリスト ―6月20日現在―

6 月発売予定のタイトル

ガンバリッチ<彩京>	ブロック崩しシューティング
クラッキンDJ PART2<ヒットメーカー/セガ>	DJシミュレーション
クラブカート<セガ>	レース
スーパーメジャーリーグ<ワウ エンターテイメント/セガ >	野球
ダイナミックゴルフ<ワウ エンターテイメント/セガ>	ゴルフ
マンボ ア ゴーゴー<コナミ>	ビーマニ

7 月発売予定のタイトル

ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ<カプコン/ナムコ>	サバイバルホラー・ガンシューティング
どきどきアイドル スターシーカー<グレフ/テクモ>	脱衣パズルゲーム
スパイカーズバトル<アミューズメントヴィジョン/セガ>	通信対戦格闘アクション
ハードパンチャー はじめの一歩<タイトー>	パンチングゲーム
ビーチスパイカーズ<AM2 OF CRI/セガ>	3D-CGスポーツゲーム
ホットギミックインテグラル<彩京>	対戦脱衣麻雀
モンスターゲート<コナミ>	メダルゲーム

8 月発売予定のタイトル

ウェーブランナーGP<CRI／セガ>	レース

2001 夏 発売予定のタイトル

鉄拳4<ナムコ>	3D対戦格闘
バーチャファイター4<AM2 OF CRI/セガ>	3D-CG格闘
婆裟羅2<ピスコ>	戦国アクションシューティング
ねんど玉パズル お天気ころりん<タクミコーポレーション/タイトー>	パズル
BASH（仮）<オリエンタルソフト>	2D対戦格闘
G2020 <オリエンタルソフト>	シューティング
X2222 Gストリーム <オリエンタルソフト>	シューティング
マジックボックス <オリエンタルソフト>	パズル

秋 以降発売予定のタイトル（未定含む）

ヘビーメタル ジオマトリックス<カプコン>9月上旬予定	3D対戦アクション
エイリアンフロント <ワウエンターテイメント/セガ>9月下旬予定	対戦3Dシューティング
犬のおさんぽ<ワウ エンターテイメント/セガ>10月予定	おさんぽ体感ゲーム
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001<カプコン>	2D対戦格闘
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（仮）<イオリス>	2D対戦格闘
電脳戦機バーチャロン フォース<ヒットメーカー/セガ>	対戦3Dアクション
アークティックサンダー<米国ミッドウェー/テクモ>	レース
斑鳩<トレジャー>	縦スクロールシューティング

情報提供：Majin、C・LAN、ザンボット



今回の取材地
さいたま市・大宮駅&東大宮駅

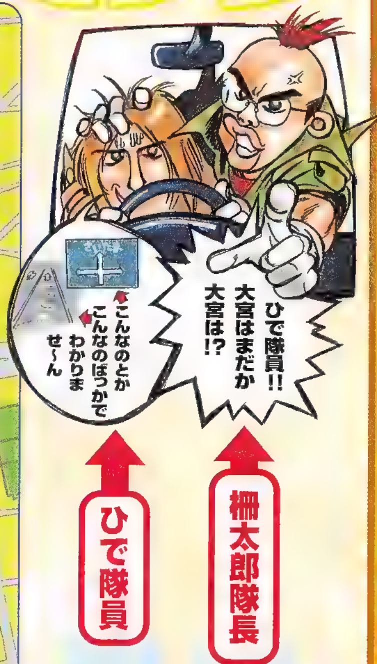
※記事中のデータは、取材を行った5月下旬の内容によるものです。

日本縦断

ゲームセンターマップ

今年5月1日から浦和市、大宮市、与野市が合併して誕生した「さいたま市」。今回は大宮駅、東大宮駅周辺を散策してみた。新生「さいたま市」のゲームセンター事情がチェックできるのはアルカディアだけ！





ひで隊員

大宮には映画を見るときにしか来なかった、エセ地元民。学生時代、最後に来た時から数えた年月は……あ～う～。

柵太郎隊長

10年ぶりに訪れた大宮西口の超ワープ進化に驚いた。マイルド調整どころか別の街のようだ。東口は記憶と変わらず。

デートに最適！ AMUSEMENT PARK BIGAPPLE

●さいたま市宮町1-9 湯沢ビル 1F～2F
☎048-642-3053
●営業時間：9:00～25:00

テーブルからメダルまで、ゲームの種類が豊富なので、ライトユーザーにもお勧め。エスカレーターには、恐竜の化石が!?



1Fに『連邦VS.ジオン』が4台あるのは強み。ジオニストは通え！





駅から1分！ お子様から大人まで楽しんで頂けるラインナップが自慢。カップルにはお得なメダルサービスあり。

雨の日には、プライズが超甘設定になるぞ。

URL：http://www.f4.dion.ne.jp/~h_jin/hp_game

プライズの充実したラインナップにも注目 アミューズメントステーショントリップ

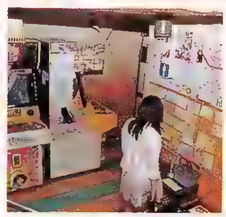
●さいたま市宮町1-50-2
☎048-647-7516
●営業時間：9:00～25:00

3Fはレトロゲームが充実し、定期的に入れ替えもされる。社会人層のプレイヤーなら特に、グッとくるタイトルが見付かるはず。落ち着いて遊べる店内の雰囲気も嬉しい。



取材時には『ドルアーガ』や『マジックソード』などが稼働していた。セレクトも○。





ビデオゲームの大宮オンリーワンを目指しています。一般のお客様がゆっくり遊べる店と自負しています。



日報アシュラバ番外編。夏の暑い日は、大宮&東大宮のアシュラバスター設置状況を君に伝えたくて。ズバリ、ゲームセンター大宮オリンピアにあるぞ！ おっ、デフォルトで旧アリスが出現してるのか！ アレ、「カーフュー&ガイスト出現コマンド」？ これってアシュラブレードじゃん（小声）。まあ、昔から、古きを知り、新しきを知ると言うではないか。

激！アイコン情報

格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　シ シューターが集まる店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　連 連射装置などのサービスのある店

営業23年目、大宮の超老舗

S.P.M.スーパーマン

●さいたま市大宮仲町1-7-1
☎048-644-0459
●営業時間：8:30〜24:00
（金・土・祝前日〜25:00）

コアな対戦格闘ジャンキーが集まるスーパーマン。3D格闘が目白押しな今夏は、対戦熱がヒートアップ必至。



今なら『バーチャストライカー3』のタイムが増えているぞ。





プリクラ！　ビデオゲーム！　対戦台は新作でもラウンドやタイムを増量しています。『VF4』は大量入荷予定！

デパートの1フロアがまるまるゲーセン！

ジョイ倶楽部大宮店

●さいたま市大門町2-73
☎048-644-0563
●営業時間：10:00〜20:00

昭和にタイムスリップしたかのような店内に、新旧100台以上のゲームが置いてある。レトロゲームの宝庫だ。新作も揃っているぞ。



各種筐体で和み度アップ。1フロア使用した店内はとにかく広い！



ビデオゲームは、レトロから新作まで50円です。メダル、卓球、バッティング（別階）などもあります。

緊急特報！　ジョイ倶楽部ではイベント企画を募集しています！

あなたが企画したゲーム大会などのイベントに、ゲーム倶楽部様が店内スペースと筐体＆基板をレンタルしてくれるぞ！　店内は広大なので、大勢の参加も余裕。まずは店長さんに電話で相談してみよう！　デパート内なので、閉店時間が早いことをお忘れなく。
■基板：ネオジオタイトル＆カプコン格闘多数、GGX、バーチャロン（初代）他。レトロゲーム在庫も有。

サイキック大会絶賛開催中！

TAITO INN 大宮店

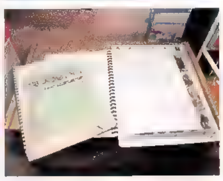
●さいたま市大宮仲町1-66-1
☎048-645-6117
●営業時間：8:30〜25:00

シューティングは全台連射装置完備。ハイスコアを狙うならこの店だ。『サイキック』マニアは通うべし。



ボタン配列切り替えスイッチ付きの『サイキック』。店長も強者！





最新のシール機、音ゲー、ビデオゲームを取り揃えています。リクエストがあれば、古いゲームも入ります！

7月下旬　14:00〜　サイキックフォース2012ゲーム大会

景品の取りやすさはバツグン！

ゲームセンター大宮オリンピア

●さいたま市大宮仲町1-24
☎048-647-7465
●営業時間：9:00〜24:00

景品の豊富さとサービスで他店と差別化を図る店。ガンダム筐体の裏では、ガンダムのビデオを流す嬉しいサービスも。



順番待ちも有意義に過ごせるうえ、ゲームが3倍面白くなるハズ。





プライズ機、景品の質と種類には自信があります。女性客、カップル客も多く、楽しく安心して遊べます。

格闘マニアはARENAへダイブ！

ARENA

●さいたま市桜木町2-1-1
大宮アルシエB1
☎048-648-2428
●営業時間：10:00〜23:30

対戦格闘するならここがベスト。『GGX』や『ストⅢ3rd』などの、2D格闘に強い常連客が席を埋めているぞ。



張り詰める緊張感が武者ぶるいを誘う、ARENAの対戦風景。





ソフマップの下にあります。店内禁煙なので、煙草の煙が苦手な方も、安心して長時間遊んでいただけます。

ICビンゴでジャックポット！

ゲームファンタジア大宮店

●さいたま市大宮仲町1-119　シグマ大宮ビル1〜2F
☎048-645-8950
●営業時間：9:00〜24:00
（金、土、祝日前日は25:00まで）

幻のゲーム、ICビンゴ（スマートボールに似ている）を発見。最近では、まずお目にかかれないレア物。



これらがICビンゴ。遊び方は店員さんが教えてくれるぞ！





アーケードゲームがすべて1PLAY50円でお遊び頂けます。メダルゲーム機も豊富に取り揃えています。

7/1〜7/31　メダルゲーム、増量キャンペーン実施中

URL：http://www.adores.co.jp/



大宮駅西口にはララというゲームセンターが、東口にはシルバーボックスとSOSという店があることもひっそり知っておこう。東大宮には、超老舗のSNIPERという店がある。音楽ゲームの新作が安くプレイできるうえに、『ゴルゴ13』や『サイレントスコープ』などのスナイプシューティングを常設。やっぱ、店名がSNIPERだからなんだろうか。

週末に子供と行くと、メダルをサービス！
ゲーム&アミューズ　セクト

●さいたま市東大宮5-37-1
☎048-686-2474
●営業時間：10:00〜24:00

『ラストファイティング』や『うらしま麻雀』など、マニアックなタイトルが魅力。メダルやビーマニも台数が揃っているぞ。



これはアイレムの『ブラックジャック』。貴重なメダルゲーム筐体だ。





お客様のニーズに合わせた店づくりに努めております！　当店マスコットの「セク太」に会いにきてください。

URL：http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/1364/

東大宮駅周辺ガイド

大宮駅から埼京線で2駅目。東北本線ならたったの1駅。大宮とはまた雰囲気が違う。



東大宮の老舗ゲーセン
プレイステーション ウェイピー東大宮店

●さいたま市東大宮 4-1-10
☎048-653-1878
●営業時間：10:30〜24:00

音楽ゲームとメダルゲームに秀でたゲーセン。人気の『G I-LEADING SIRE VER.3』があるのに注目したい。



インターネットは15分100円。ゲームの合間にやるのもいい。





老若男女問わず、誰でも楽しく遊べる！　おもしろいスタッフだらけの明るいお店です。よろしくドーゾ！

ゲーム1PLAY10円から!!　対戦相手も豊富！
ゲームとまと

●さいたま市東大宮5-3-1
☎048-687-8366
●営業時間：10:00〜24:00

1Fはメダルやプライズなど。2Fはビデオゲームオンリー。ゲームは10円〜50円というミラクルな料金設定だ。格闘全般が盛り上がっているぞ！駅のすぐ横という立地も魅力的。





少し古くなったタイトルも、対戦台が残っているのが嬉しい。取材時の10円台は、『ガントレットレジェンド』。料金を気にせず、往年の名作をプレイしまくれる。





ここでもガンダムが空前絶後のメガヒット。知らない人同士でも、チームを組んで対戦を楽しんでいたぞ。

ビデオゲームが50円で遊べます。7月にガンダムを8台に増設。アニメ系プライズも豊富。新作入荷時には、販促ポスタープレゼントサービスもやっています。

生粋にして謎の埼玉県民が読者にそっと教える
大宮・東大宮ひみつ情報！

両替機から出るコインって、石づき臭いね。大宮のゲーセン事情というローカルな話の、さらにミニマムな地元人情報。何割かの読者は「といいますか、I'm NOT さいたま市民」と読み飛ばす婦女子もいるやもしれぬ。そんな輩は私がさらってでも大宮に連行するから心せよ、よいな。

まずは大宮対戦ゲーム事情。これの最高峰レベルとしては「ゲームとまと」を推す。次がアリーナ、TRIPといったところか。この3店を制すれば、お前もたちまち大宮マスターという話だ。微妙な称号ではあるが、いいからもらっとけ。

大宮市民なら一度は足を運ばねばならないのが、中央デパートのジョイ倶楽部。ジャレコのポニー筐体最愛説を唱える輩には、居心地が良すぎる。ゲームタイトル的にも、軽く5年は逆行している感が素晴らしい。

注意したいのが東大宮のスナイパー。ここのゲーセンでリアルファイトを演じると、二軒先の交番から2フレでポリスマンが飛んでくるので心せよ。というか、大宮であろうがどこだろうが、ゲーセンで喧嘩は御法度である。肝に命じよ。なんか、ひみつ情報でもなんでもないな。終。

前号の特集、ゲーセンをもっと楽しむ計画で、編集たなあみ君が構想3年の末に編み出した「アルカディアサイン（モニター下部に1円硬貨を置く)」。おいちゃんも今回使ってみたよ。実行したゲームがずんずん教の野望だからか、友達はできなかったけど、すごく緊張するよ。人が通る度に「話かけられる、アタイ？」とドキマギ、あっやられてるう！

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

6位 ゼロガンナー2

Pick Up!



今月6位に初登場した彩京の『ゼロガンナー2』。自機を180度転回させる特殊な操作により、縦スクロールとも横スクロールとも言い難い趣を醸し出している。操作は見た目ほど難しくなく、撃ち込みや弾避けではない「自機を操る楽しさ」は病みつきになる。

メーカー 彩京
ポイント 41.6

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン<発売元：バンプレスト/開発・販売元カプコン>	166.7
2	2	バーチャストライカー3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	101.9
3	7	テトリスT.A. PLUS<アリカ/彩京>	50.32
4	5	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	49.9
5	6	ストリートファイターZERO3↑(アッパー)<カプコン/セガ>	46.5
6	—	ゼロガンナー2<彩京>	41.6
7	4	プロギアの嵐<ケイブ/カプコン>	39.9
8	—	スーパーワールドスタジアム2001<ナムコ>	34.8
9	8	対戦ホットギミックフォーエヴァー<彩京>	34.1
10	3	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	31.7

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

1位 ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2

Pick Up!



急浮上してきたかに思える『DOC2000』だが、今タイトルは安定した人気で、実は先月と評価はあまり変わっていない。今月の結果は音楽ゲームが急下降し始めたのが原因。そんな状況でも健闘している『dm4th』、『シャカタン』の踏ん張りにも期待したい。

メーカー ヒットメーカー/セガ
ポイント 175.9

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	5	ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	175.9
2	1	ドラムマニア4thMIX<コナミ>	119.2
3	8	シャカっとタンバリン！もっとノリノリ新曲追加!!<セガ>	114.0
4	3	ポップンミュージック6<コナミ>	84.9
5	10	スリルドライブ2<コナミ>	77.6
6	—	ザ・警察官 新宿24時<コナミ>	70.3
7	6	ビートマニアIIDX 5thstyle<コナミ>	59.5
8	—	バトルギア2<タイトー>	56.1
9	4	タイムクライシスII<ナムコ>	54.0
10	—	ギターフリークス5thMIX<コナミ>	49.2

マスメダルゲームランキング

2位 スターホース

Pick Up!



持ち馬のデータが筐体のハードディスク内に蓄積されていくため、プレイヤーが一度遊んだだけで終わらず何度も遊ぶことが多いのが特徴。

メーカー セガ ポイント 137.4

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	GIリーディングサイアーVer.3<コナミ>	152.7
2	スターホース<セガ>	137.4
3	ロイヤルアスコットII<セガ>	129.8
4	サイクロンフィーバー<コナミ>	95.4
5	トゥインクルドーム<コナミ>	87.8

シングルメダルゲームランキング

1位 ウィニングトンネル ボーナススピン・ゼット

Pick Up!



「WTBS・Z」はスロットメダルでセンターリールにジョーカーが止まることにより、払い出し枚数が最大5倍まで上がるボーナスゲームと、フリーゲームを5回プレイできるのが魅力。

メーカー アルゼ ポイント 147.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	ウィニングトンネル ボーナススピン・ゼット<アルゼ>	174.5
2	マルチゲーム エイトウェイズレッド<アルゼ>	109.1
3	マルチゲーム エイトウェイズブルー<アルゼ>	98.2
4	ウィニングホイール ボーナススピン・エックス<アルゼ>	83.6
5	ボーナススピン ジョーカーズワイルド<アルゼ>	69.1

協力店舗一覧

店名	住所	電話
アイリン夢空間'	岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635	☎058-327-0218
えの木	高知県高知市旭町3-104	☎088-825-3293
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル	☎03-5330-8595
ガリバー熊谷店	埼玉県熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1階	☎048-521-7821
釧路スガイ ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームインみとや三河島店	東京都荒川区西日暮里1-37-17	☎03-3806-0019
ゲームセンターだいおう	岐阜県岐阜市宇佐南3−7−5	☎058-274-3295
GAME BOSS	神奈川県横浜市中区吉田町1-1	☎045-253-8009
ゲームプラザキューティー	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1階	☎06-6357-6677
ゲームプラザトンガ王国	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第一Uコーポ1階	☎052-452-0304
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
セガワールド博多	福岡県福岡市博多区博多駅南6−7−33	☎092-481-1645
立川ゲームオスロー5	東京都立川市芝崎町2-2-27立川OECビル2階	☎042-529-7837
東京レジャーランド小岩店	東京都江戸川区南小岩8-15-3	☎03-5668-8411
ハイテクセガパドック店	広島県広島市南区松原町5−15	☎082-262-3335
プラネットギオ	東京都杉並区荻窪5-30-16MTCビル1階	☎03-3220-3402
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1−15−1	☎03-3943-6735
メルヘンランド美濃店	岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆 美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー	☎0575-35-2677
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1新宿TOKYU MILANO1〜3階	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11KNビル1〜4階	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4シネマサンシャイン1〜3階	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3シグマゲームファンタジアビル地下1階〜4階	☎0426-48-1288
ゲームファンタジア バーディー店	東京都町田市ハラダ6-21-25大正堂第2ビル1〜4階	☎042-724-1477

読者が望む期待の新作ランキング

6位 ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ

Pick Up!



読者アンケートによる期待の新作で注目のタイトルは、もうじき発売になる「ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ」。ありがちなガンシューティングとは違う操作の自由度。「バイオハザード」の魅力をより的確に表現できるデバイスをぜひ体感してみよう。

メーカー カプコン/ナムコ
ポイント 30.0

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2<カプコン>	330.5
2	斑鳩<トレジャー>	111.6
3	バーチャファイター4<AM2 OF CRI/セガ>	111.6
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（仮）<イオリス>	90.1
5	鉄拳4<ナムコ>	90.1
6	ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ<カプコン/ナムコ>	30.0
7	※ギルティギア ゼクス続編	25.8
8	電脳戦機バーチャロン フォース<ヒットメーカー/セガ>	21.5
9	ホットギミックインテグラル<彩京>	21.5
10	※ポップンミュージック続編	21.5

※はメーカーが公式に公表したタイトルではありません。

ゲームセンターを ビデオゲームを より楽しくするために

―第八回―

魂を籠める者

アルゼ株式会社

Devoting All Energy To GAME

オールドゲームファンにはお馴染みの会社ユニバーサル。これがパチスロで名を馳せるアルゼの前身の姿である。最近は、旧シグマのアドアーズ、セタなどをグループ化し、ゲーセン業界へカムバックしている。今、巨大グループのゲーセン再興計画が始まろうとしている！

これまでに発売したのは、パチンコ・パチスロから転用した1人用メダルゲームで、アルゼが得意なメカニカルなパチスロゲームです。それに大型メダルゲームの『パプアン』。これから発売していく製品は、AOUエキスポで発表した『PP-AA01』『CP-AA02』という初のプライズマシン、海外で流行しているビデオ画面のスロットマシン、『ロッキンバンパイア』型のシングルメダルです。

――シングルメダルが中心となるんですか？

河野　アルゼにはAM・GMという開発部署がありまして、AMがアーケードゲーム、GMがシングル・マスゲーム含むメダルゲームを担当しています。GMでもいくつかの製品が開発されているので、マスゲームも近く登場してきます。一般的には高額な商品ですが、アルゼの製品はオペレーターへの販売価格を安くできるんじゃないでしょうか。

――「安い」にこだわりがありますね？

河野　実はですね、私は6月末にアルゼからアドアーズへ移ることになったんですよ。一転して買う立場になるので、だったら今のうちに安くしておこうと（笑）。いや、これは冗談ですけど。メダルゲームの値段というのは、ピンからキリまであります。特にマスゲームは、6人遊べるからシングルマシンの6倍という考え方をすることがありますが、それはカンベンしてもらいたいですね。アルゼでは、グループ内に運営専門のアドアーズができたことで、買う立場を考えた開発ができるようになりました。どのマシンが何台売れて、インカムがどの程度かといったことがすぐに見られますし、そういうデータをスタッフに見せることで、開発と運営が切磋琢磨できるように両輪体制を整えています。

――ゲームセンターが不調といわれて久しいですが、どのよう受け取られていますか？

河野　ゲームセンターは大手約3社が中心となり、開発しつつ自社直営店舗に納入するという『両輪体制』で発展してきました。開発する方は販売先があるから安心して作れる、店舗も簡単に導入できるから運営しやすい。ビデオゲームが登場して30年経ちましたが、ずっと両輪体制が続いています。現在では両輪ともに錆びが付いている状態でしょう。

店舗の売上が落ちたから開発に影響したのか、開発コストが高騰し店舗が苦しくなったのか、どちらが先かはわかりませんが、両輪とも廻りにくくなっています。それに加え、ユーザー数は増えていないのに、店舗だけが増える現象が起こりました。これでは苦しくなりますよね。新製品が開発されない、お店は新製品を買えない。長期間同じゲームだけだと、お客さんも飽きてしまいますよね。

――「ゲーム機は高い」ということですか？

河野　いやー、そんなに高くないですよ（笑）。最近では、「システム246」や「NAOMI」などの互換ボードが登場して、各メーカーは開発しやすい状況になってきてるんじゃないでしょうか。今後さらに開発しやすくなってくれれば、投資効率も良いですから、いろんなゲームが出てくるでしょう。

――アーケードゲーム事業の体制は？

河野　アルゼグループのコンテンツを集結し、相乗効果を生みながら開発しています。シグマが培ってきたメダルゲームの開発ノウハウを活用し、さらに洗練させてビジネスとして立ち上げていきます。また、「ドンちゃん」というアルゼオリジナルのキャラクターを使ったプライズも始めました。



アルゼ株式会社
執行役員 開発本部長

河野 良明

こうの・よしあき

昭和24年3月15日生。北海道出身。趣味ジョギング。

●経歴

昭和47年	日本工業大学電気工学部卒
昭和47年4月	株式会社タイトー入社
平成2年4月	株式会社セタ入社
平成4年4月	同社常務取締役
平成6年8月	同社専務取締役
平成12年6月	同社取締役（現任）
平成12年6月	アルゼ株式会社入社 同執行役員 開発本部長
平成13年4月	アルゼ株式会社 執行役員第一開発本部長兼開発企画室長
平成13年6月	アドアーズ株式会社 代表取締役社長

――以前の両輪体制が錆び付いたとのお話もありましたが、メーカーの立場から、どこに原因があったとお考えですか？

河野　ゲーム開発を続けていけば、どうしてもマニア向けに進んでいくのは、致し方ないことです。ただ、業界全体が同じ方向に進んだということがあると思います。ゲームセンターは、マニアと呼ばれる人も、家族連れも遊べる場所であるべきです。ゲームがある一定の層向けに集中してしまえば、必然的に客数は減っていきます。あるメーカーがこの層に進めば、別のメーカーは違う層へ、という折り合いが付いていれば、業界全体が沈むことはなかったでしょう。

――では、アルゼは違う道を進んでいくと？

河野　ウチは後発ですから（笑）。アルゼとしては、潜在的ユーザーをフォローすることで、まず店舗に勢いがつき、さらに業界全体が浮上していきます。そのために、お客さんが望んでいる製品を適切に出す、という原点から始めていきます。

――気になるのは、アルゼから業務用ビデオゲームが出てくるのか、ということですが？

河野　他のジャンルと比べてスタートが遅かったんで、いまだに発表していませんが、着実に準備は進んでいます。国内はもちろん、世界中に有望なマーケットがありますので、ビデオゲームもきちんとやっていきます。9月のAMショーでお披露目と行きたかったんですが……、まだ未定です。あくまで構想ですが、多人数参加型で遊べるようなものを考えています。それから、遠隔地の店舗間で通信対戦できるような機能も付けたいと思っています。

――最後に、アルゼグループがゲームセンター再興にかける意気込みをお願いします。

河野　運営面に関しては、ゲームセンターの中をすべて1枚のカードで遊べるようなスタイルを確立したいと思っています。例えば、アルゼグループの店舗では、1枚のカードを使って、どの店舗でも、どのゲームでも遊べるような仕組みを展開したいと思います。お客さんが楽しく遊べて、少しでも便利さを感じてもらえるような運営スタイルです。そして、アルゼグループは、そういった構想が実現できるような会社が各業界から集まっていますので、それらが相乗効果を得られるように展開していきます。ゲームセンターをもっと楽しいものにするため、工夫を凝らしていきますので、みなさん期待してください。

――本日はありがとうございました。

（2001.6.12　東京・有明アルゼ本社にて）

『PP-AA01』『CP-AA02』

[illegible]でわかんない不[illegible]議なプライズマシン。見た目は通常のクレーンゲームとプッシャー型プライズ機だけど、プレイする僕らには気が付[illegible]んとゲーセンで稼動しつつ、景品が取れなかった確率を計[illegible]、失敗が続いた後には、必ず取りやすい波がやってくる[illegible]「サウンドペイ」。これはカートリッジ交換でBGMを変更できるという機能。

最後の極めつけは「ポケットマネージャー」。設定データ[illegible]と稼働中に取得率やサービス調整を遠隔操作できてしまうのだ。でも、[illegible]くなんてことはないので、もし、どうしても取りたい景品に大金をつぎ込んでいたら、見かねたゲーセンの人がリモコンで易しくしてくれるに違いない！[illegible]

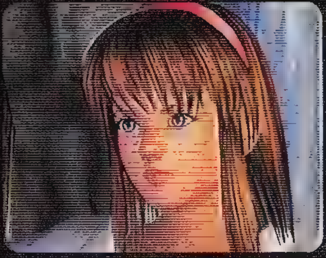


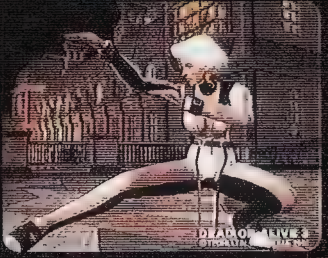


PP-AA01［illegible］2ボタンでア[illegible]

GameWave! presents







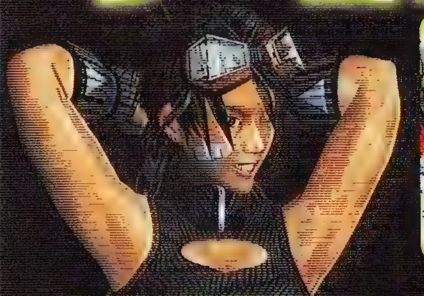
Xbox発！『DEAD OR ALIVE 3』!!

驚愕のグラフィックエンジンが搭載されたマシンXbox。未知なる可能性を秘めたこのマシンに、3D格闘ゲームファン待望の『DEAD OR ALIVE 3』が登場する。ロサンゼルスで開催されたE3（エレクトニック・エンターテイメント・エキスポ）で脅威のデモ映像が公開！ 刺激的な演舞をまずはキミの目で確認せよ！





ゲームが好きなら必ず響く。





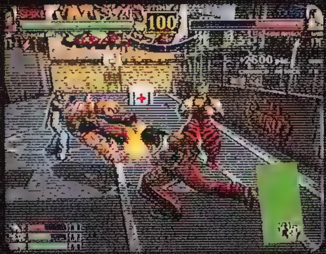


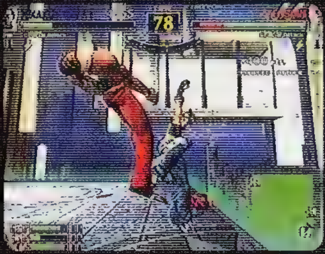
『GGX』全国大会DVD-Video化かッ!?

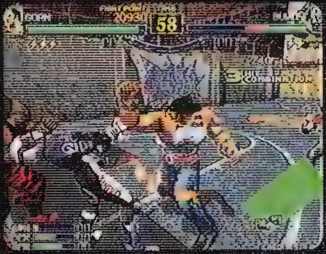
2001年2月11日に開催されたアーケード『ギルティギア ゼクス』全国大会。その模様がなんと完全収録されDVD-Video化！ 開発者インタビュー、プレイステーション版の最新映像などなど、得する映像もテンコ盛り！ 続報を待て！

まもなく稼動！『スパイカーズバトル』！

4人協力プレイという、新しい遊びを提唱し、アーケードシーンを賑わした『スパイクアウト』。そのシリーズ最新作にあたる『スパイカーズバトル』がまもなく稼動する！ 今度はなんとバトルロイヤル！ 戦って生き残れ！







特製DVDケースプレゼントキャンペーン展開中!!

キャンペーン期間中（6/30から1ヶ月間、札幌・広島・福岡は2・3日遅れる可能性がございます）、下記の書店で「GameWaveDVD Vol.10」をお買い上げの方にもれなく特製DVDケースを差し上げます。尚、特製DVDケースには限りがございますので、品切れの際にはご了承下さい。

※当キャンペーンのお問い合わせは、（株）エンタープレイン営業局（TEL：03-5433-7850）までお願い致します。

表紙がそのままDVDケースに！



■北海道
コーチャンフォー美しが丘店

■宮城県
アイエ書店仙台駅前店
ラオックス仙台店
喜久屋書店漫画館仙台

■東京都
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
ラオックスホビー館
石丸電気ゲームワン
書泉 ブックタワー
書泉 ブックマート
さくらや新宿ホビー館
紀伊國屋書店新宿南店
SHIBUYA　TSUTAYA
TSUTAYA光ヶ丘店
芳林堂書店高田馬場店
福家書店町田店
ブックストア談 赤羽店
ヨドバシカメラ マルチメディア錦糸町
オリオン書房 立川北口店
TSUTAYA三軒茶屋店
TSUTAYA馬事公苑店
くまざわ書店八王子店コミックランドビーワン

■千葉県
丸善　津田沼店
堀江良文堂書店 松戸店
Bee−One 三省堂書店

■埼玉県
ソフマップ大宮店
書泉ブックドーム
ブックストア談 みずほ台店

■栃木県
落合書店 コミックセンター
ブックセンター コム

■神奈川県
栄松堂書店 シァル店
文教堂ブックセンター
有隣堂川崎BE店

■愛知県
三省堂書店テルミナ店
星野書店近鉄パッセ店
三洋堂書店上前津店

■大阪府
旭屋書店本店
紀伊國屋書店コミックハウス32番街店
ソフマップ大阪7号店ザウルス
ソフマップ大阪4号店
蔦屋書店ベルパルレ国道一号棟店
TSUTAYA東香里店

■広島県
フタバ図書GIGA
フタバ図書MEGA
フタバ図書紙屋町店
ソフマップGIGASTORE広島店

■福岡県
紀伊國屋書店福岡本店
紀伊國屋書店天神店
福家書店福岡店
福家書店キャナルシティー店

■熊本県
TSUTAYA小川町店

<順不同>

DVD-Video Magazine GameWave!

どこかに必ず！響きます!!



6月30日(土)全国書店にて発売!!!

これは雑誌ではありません。DVD-ビデオです！

お問い合わせ先:〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話 03-5433-7850

夏フルをブースト!!

ARCADIAの攻略ムック[ARCADIA EXTRA]



ARCADIA EXTRA VOL.4

バチャっ子大興奮!!!

VirtuaFighter4 -technical guide-(仮)

発売日：今夏予定
価格：未定

●全キャラクター全技表
●VF.NETのすべて
●キャラクター別導入攻略

全キャラクターの技表を中心に、プレイ初期に必要な知識・情報を網羅。
キャサ夫、ブンブン丸なども製作に参加！　これを読まなきゃ夏は始まらない！

製作決定!!

NEXT ARCADIA EXTRA VOL.5

タイトル、まだ言えないアレ！　発売日：今夏予定　価格：未定

NEXT ARCADIA EXTRA VOL.7(仮)

VirtuaFighter4 -powerwisdom-(仮)発売日：今冬予定　価格：未定

編集長
「VirtuaFighter4」のムック作ろう！　今決めたッ！

ザコ編集
だだだ大丈夫ッスか？　本誌と同時進行ッスよね？

編集長
甘い！　プレイヤーの皆さんのほうがもっと辛えよ。下のフローチャートを見ろ！　金があっても無くても気が付いたら、夏が終わってるんだから！

夏のプレイヤーフローチャート

超期待格闘ゲームバカバカ出る！
→ バーチャ4やる!!
→ 鉄拳4やる!!
→ カプエス2やる!!
→ カネなくなる!!
→ バイト!!
→ 金GET!!
→ 貯金などせずみんなやる!!
→ カネなくなる!!
→ 永パ確定、夏終了ッ!!

ザコ編集
この期待にそえるように、ムックも作る訳ッスね！　わーりました。やるしかねぇスね!!

編集長
よし、まだ余裕あるみたいだから、もひとつの**対抗馬ムック**も作るか!!　早速N社に電話だ!!

ザコ編集
まままマジっすか!?　さすがに3冊同時進行は厳しいのでは……。

編集長
プレイヤーの皆さんも、カネなくなりながら、ゲーム死ぬほどやれッ!!　バイトがんばれッ!!　でもって、ムック買えッ！　っていうか買ってくださいネ。

ザコ編集
もう一冊作るってのも、マジなんスね!?　あー今年の夏は終わった……。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル　営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にて注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：株式会社アスキーイーシー　電話(03)5351-8202
http://www.arcs.ne.jp/direct/
ARCADIA on WEB http://www.arcadiamagazine.com/

株式会社 エンターブレイン
enterbrain



発売時期	7月予定
ジャンル	パンチングゲーム
操作方法	専用パンチング筐体
メーカー	タイトー
使用基板	調査中

2001 JULY 東日本新人王トーナメント開催!

IN GAME CENTER!!

拳を握れ！　そして君も生まれ変われ！

もし、君が誰よりも強い拳を望むなら、毎日ゲームセンターへ通ってこれを遊ぶしかないだろう。TAITO伝統のパンチングマシーンと大人気ボクシングマンガ「はじめの一歩」が見事に融合したゲーム、それが「ハードパンチャー　はじめの一歩」だ。遊び方は簡単、3発殴って相手を倒せ！　シンプルなルール、原作に忠実な試合の緊張感、そして、成長の喜び!!　力強いインファイトで君もベルトを掴め！

主催/TAITO
本文記事担当/アルカディア拳闘会
後援/アルカディア編集部

これがおまえのリング、ハードパンチャーはじめの一歩筐体じゃ！

感情移入度200%！　アニメの名場面が再現されるぞ！



一歩の永遠のライバル宮田、スパーリングとはいえ、全力で闘え。カウンターを封じろ！



いわずと知れた主人公　いじめられっ子だった一歩がボクシングを通して生まれ変わる！



その左は死神の鎌、最終決戦は間柴了。独特の構えヒットマンスタイルで敵を狙い撃つ！



判定勝ちではなく、甘美な罠「KO勝ち」を狙う小橋に逆転パンチを叩き込め!!

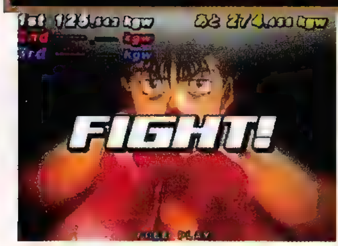


ここをブッ叩け！　パンチングパッド！
「ワニワニ」「ダブラスト」「ドンキー」などで知られるパンチングパッド、こいつが起き上がってきたら、10カウント以内に黄色い丸の部分にパンチを叩き込むのだ！

サウスポーも安心！　ツイングローブ！
筐体の両サイドにはグローブがひとつずつ掛かっている。そのため右利きでも左効きでも安全に楽しめると。一発事に左右を変えて、スイッチボクサーを気取るのも面白いぞ。

※筐体はイメージCGです。実際の製品とは異なる場合があります。

鴨川会長のジム入門生特訓メニュー　HOW TO PLAY！



「READY……FIGHT！」の合図で筐体中央のパンチングパッドにパンチを叩き込め！



東日本新人王戦の登場キャラから対戦相手を一人選ぼう。右にいくほどノルマが高くなるぞ。



ええか小僧、パンチ力を測定する時はかならず、筐体付属のボクシンググローブを着けろ。そして、宮田や間柴など原作で打ち合ったライバルたちから、難易度に応じた1人を選ぶんじゃ。あとは起き上がってきたパンチングパッドを3回殴って、パンチ力を計測すればよい。「3発合計のパンチ力」がノルマ値を上回れば、小僧おまえの勝ちじゃ。プレイヤーのパンチ力に応じて、画面のボクサーたちは悶絶から反撃までさまざまなリアクションをとりおるぞ！　相手をKOできるかどうかは、このゲームを何万回とやりこんで鍛え上げた拳次第じゃ、わかったか！　わかったらさっさとゲームセンターに行ってこんか！

必殺フローはストレートが効果的！　デンプシー・ロールやカエル跳びは、効果が薄いし非常に危険なのでやめよう！



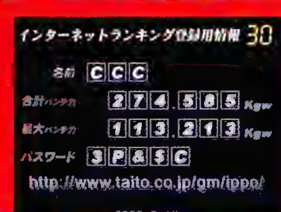


パンチ力は「単発でのパンチ力」「本日の順位」「歴代の順位」が表示されるぞ。3発のパンチ力がノルマ以上ならば……、

勝者！　幕之内！

日本王者をめざせ！ インターネットランキング！

このゲームにはインターネットランキングが用意されている。好成績を出すと、スコアネーム入力後にパスワード画面に切り替わるので、表示されたパスワードをメモして下記アドレスに送信しよう。日本中のハードパンチャー達と、パンチ力を競うことができるぞ！



携帯からでも登録できるぞ！

アルカデ学園会

はじめの一歩ストーリー：主人公幕之内一歩は、母親と二人暮らしの高校生。やさしい性格だがいじめられやすく、帰宅途中はいつもいじめにあう。しかし、ある日通りがかったプロボクサー「鷹村守」に助けられ、ボクシングの魅力にとりつかれてしまう。「もっと強くなりたい」と願っていた一歩は、ひたすらに努力を重ね、プロボクサーになっていく。

反則ボクサー藤原善男君のこれをやったら即退店!!

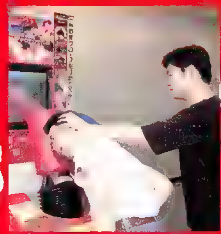


減点5 グローブ噛んじゃダメ



一歩はピーカブースタイルを覚えるためグローブの親指を噛んでいたが、ゲーセンのそれはみんなの物だからイカン。

減点4 頭突きもダメ



減点2 蹴り技禁止！

このゲームはパンチ力測定マシーン。全国的に蹴り技禁止。



減点1 アウトボクシング禁止

このゲームでは助走をつけるなどの行為で筐体から離れすぎると……





筐体から離れすぎると警告画面に切り替わる。警告を無視して殴ると0kgwになってしまうのだ。

減点6 グローブ着用は義務！

素手で殴っては絶対にイカン！ 大怪我の元になるぞ！ ルールを守って楽しく遊ぼう！





以上の反則技を実行した輩は、店長からハートブレイクショットくらっても文句は言えない。正統ボクサーとしてフェアなファイトを望む！

減点3 リアルファイト厳禁

グローブは喧嘩の許可証ではありません。ゲームセンター内でのリアルファイトはみっともないぞ。



ヘッドスリップが重要！ ではなく、ボクサーの拳は喧嘩のためにあるのではない。肝に銘じておこう。

負けても安心 鷹村さんのアドバイス！

敗北し金も女も失った（元からなかった）幕之内柵太郎。天才ボクサー鷹村守との出会いをきっかけに生まれ変わることができるのか!?



鷹村さんのレクチャーと釣り船屋の手伝い（嘘）で柵太郎が生まれ変わる!!



鷹村さん、ボク強くなれました！

ハードパンチャー はじめの一歩 FIRST IMPRESSION

このゲームには、人が忘れた野生というやつに訴えかけてくる熱い何かがある。パンチングマシーンが近年の暴力事件に対する一種の代謝行為になってくれれば最高ですな。1人用専用ではなく、みんなで遊べるパーティーゲームになるのも大きな特長。「はじめの一歩」ファンは原作の再現プレイなども面白いかも。小編さんに2ラウンドまでやられ、3発目で大逆転するとかね。

チーム内最強決定戦！ 2～4人対戦可能！

このハードパンチャーでは、なんと最大4人まで対戦可能だ。1発ずつ交代しながらパンチして、これを3回繰り返す。合計パンチ力がもっとも高い者がトップとなる、勝者以外は無様な負け犬だ。合コンの帰りや学級最強決定戦に、4人対戦を活用しよう。参考までにアルカデ拳闘会のリプレイを掲載するぞ。





まずは柵が放つ渾身の一打。サウスポーが放つコークスクリューブローは……85kgw？ 弱ッ！



任意のクレジットを入れて、対戦人数を選ぶべし。最大で4人まで遊べるぞ。



順番を変えておじゃの番。腰、肩、腕と重心移動が完璧なただのストレートは……175kgw！

WINNERおじゃ



コイツ強ぇ！ 強ぇよこの野郎！

TAITO広報嬢の美卯ちゃんが勝者を称える！

アルカデ拳闘会 編集おじゃ、だけでなく女性である（株）タイトー広報担当の美卯ちゃんにもあわや敗北かと思われたボクサー柵太郎。本人いわく減量に失敗しなければ余裕で勝っていたとほざく。そこで、ハードパンチャーダイエット発動！ 毎日ハードパンチャーをやり、平均体重まで減量の刑が課せられた。「ようは食わなきゃいいんでしょ」と言ってるそばからおやつ食ってるし！



生き残りを賭した戦闘、ついに開幕!!

GUN SURVIVOR® 2 BIOHAZARD® —CODE:Veronica—

Text：ぎらり屋

今回は全5面中の1～2面を攻略。十分に腕馴らしをして、まずは2面ボスのスウィーパーを安全に越えられるようになろう。

ワールドランキング開催!!

7/9～9/3の間、インターネット上でスコアランキングキャンペーンが開催されるぞ。エントリーは、ゲーム終了後に表示されるパスワードをメモし、下記のホームページで入力すればOK。抽選で55名にバイオハザードグッズが当たるので、どんどんエントリーしよう。

http://www.namco.co.jp/

まずはルールをおさえよう
基本的なゲームの進行

本作をとまどうことなくプレイしてもらうために、大まかな流れから解説していこう。カギを回収し、時間内に出口へ向かうのだ。

1ステージの基本的な流れは、フィールド内を移動してカギを獲得し、出口に向かうというもの。出口で待ち受けるボスを倒せば、次のステージへと進むことができる。

注意しなければならないのは、画面中央上部の残りタイム表示だ。これがなくなると実験体が現れ、その攻撃を受けると一撃で倒されてしまう。やるべきことを時間内に素早く終わらせるよう心掛けたい。また、道中では様々な種類の武器を獲得できるので、状況に合わせて使っていけば、かなり攻略しやすくなる。



敵は撃破するも避けて通るも自由。カギを回収したら出口へ向かえ。

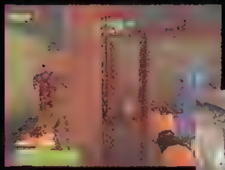
Advice for surviving 生き残るためには？

何に留意すれば生き残れるか？　ここに挙げたことを知るだけでも、生存率は格段に上がるはず。

その1　～操作をマスターする～

銃の根本部分を前後左右にスライドさせることで移動、銃身を左右に振ることで旋回することができる。これらを組み合わせて、フィールド内を移動していくわけだ。通常の移動は、主に前方への移動と左右への旋回を使用。そして敵と戦闘をする時は、左右（水平）方向への移動を多用しよう。動きのゆっくりとした敵にはあまり必要ないが、素早く飛びかかってくるような攻撃は向きを変える余裕がないので、左右方向への移動で回避するのが基本となるのだ。

敵に攻撃を加えるときは、敵が攻撃範囲内に入るように移動（旋回）してから撃つことが基本となる。攻撃範囲は武器の種類によって異なるが、基本は画面中央のラインとなっている。



視界を遮られる狭い通路では、旋回してから左右移動で進めば、危険を察知できる場合もある。



スムーズに敵を倒すには、左右移動で攻撃を回避することが欠かせない。

その2　～マップを覚える～

敵の配置はぜひ覚えておきたい。どの部屋にどんな配置で敵がいるかを覚えておけば、先手を取ることでミスを減らしていける。たとえば、曲がり角の向こうに敵がいることを知っていれば、その方向を向いたまま角を曲がって先制攻撃を仕掛けられる。また、トビラを開けて部屋に入ったとたんに敵が跳びかかってくるような場所も、左右移動で避けるなどの対処ができる。

そして、制限時間内に脱出するためには、フィールド内を無駄なく移動することが大切。道中では様々な武器を拾えるが、すべてが必要となるわけではない。どこに何があるかを覚え、余計な回り道を減らすようにしたい。使いたい武器の場所を覚えるだけでも、非常に楽になるぞ。



始めのうちは余計な部屋に入って、危険な目に遭うことも……。必要のない部屋には立ち入らないようにしたい。

その3　～敵の対処法を知る～

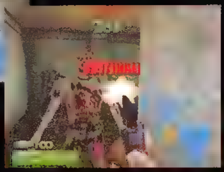
それぞれが個性的な動きをして、様々な攻撃を仕掛けてくるクリーチャーたち。遠くから攻撃すれば比較的安全だが、接近戦になった場合はどうするか？　基本は、敵の正面に位置しないことだ。軸をずらし、相手の側面に回り込んでの攻撃を心掛けよう。また、与えるダメージは距離が近いほうが大きいことも覚えておこう。

クリティカルについて

ボス以外の敵に対して、一定の間合い（至近距離）で攻撃すると、クリティカルが発生して一撃で倒すことができる。敵に接近すると、キラッと光って効果音が鳴るのだが、この瞬間がクリティカルの発生するタイミングなので覚えておこう。



リッカーは距離が遠いと跳びかかってくる。敵ごとの対処法も知っておこう。



クリティカルは大幅に時間の短縮ができる半面、反撃される危険も伴う。

バイオ事典 **死亡確認法**：クリティカル以外で敵をダウンさせた時は、再び起き上がってくる場合もあるため、完全に仕留めたかどうか判断しにくい。しかし、それを簡単に確認する方法がある。画面の左上に表示される、得点メッセージに注目してみよう。敵を仕留めていればその得点が表示されるが、仕留めていなければ表示されないのだ。知っておくとなかなか便利だぞ。

まずはゾンビを相手に小手調べ

STAGE1 脱出 PRISON

このステージは、必要最低限の条件を満たすだけなら、非常に短いルートでクリアすることができる。小屋の中にあるカギを取って、出口へと向かうだけだ。出現する敵は動きが遅く攻撃力も低いゾンビばかりなので、それほど苦戦することもないはず。キャラの操作や、武器の回収&切り替えに慣れておこう。
ボスを楽に倒したければ、小屋に入って左奥にあるマグナム（グレネードランチャー）を忘れずに回収すること。

ENEMY FILE ～クリーチャーの特徴と対策～

ハンター

遠い間合いで撃っていると、ジャンプして跳びかかってくる厄介な敵。比較的クリティカルが出やすいので、一気に接近してクリティカルを狙ったほうが楽な場合が多い。1面ではボス直前で出現するので、無理に遠くへ離れず、通過する際に接近して倒そう。



ヘタに間合いを取ってジャンプされると厄介。クリティカル[illegible]

ゾンビ犬

まっすぐ走ってきて、噛みついてくる。近付かれると足下にまとわりついてくるため、狭い場所だと姿が見えにくいことも。敵の周囲を回るように避けながら撃とう。また、ドビラを開けると突然跳びかかってくる場所もある。これは場所を覚えておきたい。



足下にまとわりつかれたら、回るように[illegible]ながら撃つのが基本。

ゾンビ

ゆっくりと歩いてきて、一定の距離まで近付くと突然襲いかかってくる。安全に倒したければ遠くから撃とう。なお、捕まってからダメージを受けるまでに少し時間があるので、2人プレイ時なら、もう1人がゾンビを攻撃することでダメージを回避できる。



1面から数多く出現。数が多くても遠くから撃てば安全に倒せる。

エリアⒶ

最初から多くのゾンビに囲まれているが、耐久力は低いので落ち着いてハンドガンで倒してから進もう。このエリアにはアサルトライフル（サブマシンガン）が2つある。高得点を狙わないなら、遠慮せず拾って使おう。なお、次のエリアに出た直後、ゾンビ犬が飛びかかってくるので、気を抜かずに迎え撃とう。

エリアⒷ

小屋周辺の通路に出て左に進むと、正面の箱を突き破ってゾンビが出現。ここでは計5体のゾンビと遭遇する。動きが遅いので避けて通ることも簡単にできるが、カギを取ったあと再び通ることになるので、すべて倒しておいたほうが安全。
カギを回収してから再び通路に戻ると、壁からハンターが飛び出してくる。ハンドガンを連射しながら一気に近付き、クリティカルを狙おう。通路奥にある救急箱は、この戦闘が終わってから回収するといい。



ハンターはクリティカルが狙いやすい[illegible]って近付こう。

エリアⓒ

小屋の中に入って最初の部屋にカギがあり、その周囲にゾンビが3体いる。正面に気を取られていると左のゾンビから攻撃を受けやすいので、先に左のゾンビを処理してから残り2体を攻撃しよう。
カギを拾ったら、あとは引き返して出口に向かうだけだが、奥の部屋は何があるのか？ 残り時間に余裕がある人は行ってみてもいいだろう。
また、この小屋を出る前にカギのある部屋の隅にあるマグナム（グレネードランチャー）を忘れずに拾っておこう。これがあれば、ボスとの戦闘がかなり有利になるぞ。



カギは目の前だが、さらに奥へと続く[illegible]



BOSS ―― 大クモ

クレアならマグナムを使えば簡単に倒せる。1発当てるとジャンプするので、着地したところを狙って繰り返し攻撃しよう。スティーブもグレネードランチャーで同様の倒し方が可能だが、当てるためには間合いを詰めなくてはならず、そのせいで大クモがジャンプする直前に攻撃を受けやすい。攻撃したあとはいったん離れよう。



マグナムやグレネードランチャーは、大クモに大ダメージを与えられる。



毒を吐くときは大きくのけぞるので、大量に撃ち込むチャンス！

使用可能な武器

最初から装備しているハンドガンに加え、フィールドに点在するサブウエポンを獲得すれば、それを1つだけ所持&使用できる。サブウエポンは3種類あり、同じ種類を続けて取れば、弾数をためることが可能（別の武器を取った場合は入れ替わる）。なお、ハンドガンとサブウエポンを入れ替えることはできない。



●アサルトライフル／サブマシンガン（最大装弾数100%）：クレアなら前者、スティーブなら後者が自動選択される。威力はハンドガンと同じく「1」しかないが、連射サイクルが早いぶん威力は高い（弾切れも早い）。

●ショットガン（最大装弾数18）：2人共通の武器。攻撃範囲が広いのが特徴で、同時に複数の敵を巻き込んでダメージを与えることができる。敵によっては確実にダウンさせることもでき、威力は「4」と2番目に高い。

●マグナム／グレネードランチャー（最大装弾数10）：クレアなら前者、スティーブなら後者が自動選択。威力「7」の強力な武器。マグナムは貫通力があるが、攻撃範囲は狭め。グレネードランチャーは射程の短さがやや難。

バイオ事典 **武器補足**：ハンドガンはキャラによって性能が異なる。スティーブは2丁のハンドガンで攻撃するので、攻撃力が高く、攻撃範囲も横方向に広い（連射サイクルは遅い）。ハンドガンのみで攻略するなら、スティーブの方が有利だ。ただ、グレネードランチャーは先に進むほど使えない印象が……。普通にサブウエポンを使ってプレイするなら、クレアの方がお得感が強い。

どちらのルートを取るか？

STAGE2 迷走 OFFICIAL RESIDENCE

大クモ戦で負傷していたら、スタート直後のエリアで救急箱の出現条件（下記参照）を満たし、回復しておこう。

このステージは移動範囲がぐんと広がり、ルートの選択を迫られる。ここはボスにどの武器を持っていくかを考えて選ぶといい。オススメは左下の部屋でマグナム（グレネードランチャー）を回収できる左回りルート。ただ、リッカーの機嫌次第でボス部屋前の廊下が難所となる。攻略を参考に無傷で切り抜けよう。

ENEMY FILE ～クリーチャーの特徴と対策～

バンダースナッチ

腕を伸ばして攻撃したり、伸ばした腕を壁に貼りつけて瞬時に移動してくるので、間合いが遠くても油断しないように。だが、その伸縮自在の手も、備わっているのは右手だけ。左肩（向かって右）のほうに移動すれば、攻撃を回避することができる。



遠いからと安心していると、腕が[illegible]

リッカー

遠い時はジャンプ攻撃、近い時は舌で突き刺す攻撃を主とする。ジャンプ攻撃は左右移動していれば避けられるが、部屋に入った直後に襲ってくる場所は覚えておかないとキツい。接近戦では正面を避けるように動き、舌攻撃をかわしたら背後から集中砲火だ。



舌での攻撃の前後はしばらく[illegible]

中クモ

毒を吐きかけてくるので、正面に位置するのは危険。遠くから撃つか、背後に回り込んでクリティカルで倒そう。また、腹のほうばかり集中して攻撃すると、腹が潰れて体と足だけになる。こうなるとやたらと飛びかかってくるので、腹は潰さないように。



上体を持ち上げたら毒を吐く合[illegible]

スタート直後

屋敷の前庭にいるゾンビは、全滅させずに進むと次の部屋でアイテムが出現する。4体のゾンビの位置が、9個ある箱の4隅に対応していて、倒したゾンビと同じ位置の箱はアイテムが入っているようになる仕組みだ。右奥の箱はハンターが出現するので、前庭では右奥の1体を残そう。そうすれば、救急箱を含めたすべてのアイテムが出るぞ。



[illegible]



上回りルート

ゾンビが大量にいる部屋は、入った直後に右旋回＋前進をしながら右端のゾンビを攻撃、ダウン（よろけ）させてそのスキにショットガンのある小部屋に引きこもろう。次の廊下は、右からくるゾンビに捕まりやすいので、リッカーの攻撃は左側に回避すること。



立ち止まって[illegible]だけではゾンビに捕まるので、必ず前進しよう

左回りルート～カギ

ボス前の廊下に出ると、耐久力の高いゾンビが3体出現。そこへ奥からリッカーが現れるのだが、このタイミングが一定ではなく、早いと非常に苦しい状況となる。ゾンビを倒すまでトビラの前から動かず、リッカーの出現が早いようなら、一度トビラから出て敵の位置をリセットしよう。

カギ部屋に入ったら、正面のバンダースナッチを撃ちながら少しだけ前進し、柱の左に入る。ここならしばらくは安全だ。正面を倒したらさらに前進して、右（背後）のバンダースナッチに攻撃しよう。柱の角ごしに撃つのがコツだ。

カギを取って廊下を戻ると、奥の箱からリッカーが出現し跳びかかってくる。あらかじめ左か右の端に寄っておこう。



リッカーがきたらトビラに逃走。ダメージは[illegible]



ここで少し前進するのがミソ。[illegible]

BOSS スウィーパー

ボスを画面中央に捉え、円を描くように下がりながら攻撃し続けるのが基本。うまくいかない人は、マグナム（グレネードランチャー）を持ってくるといい。開始直後に左後方へ下がってマップ左上の隅を背にし、引きつけて1発ずつ丁寧に当てていこう。残りが1発になったら箱から武器を回収して撃ち込めば楽に勝てるぞ。



[illegible]央にスウィーパーを捉えるようにしよう。



時々気まぐれにジャンプするが、見失わないよう方向を見定めよう。

倒すも避けるも君次第!!

前半は武器を使い分けるだけで楽チンに進むことができるので、遠慮なくいろいろブッ放しましょう。マップを見て、自分なりのルートを開拓するのもいいでしょう。

2人同時プレイはかなり簡単になりますし、お互いが上達してくると面白さも増してきます。武器を分け合ったり、助け合って先のステージを目指せば楽しさ倍増ですよ！

対スウィーパー戦補足： スティーブなら、部屋の隅を背にハンドガンで撃ち込み続けるだけで倒すことも可能（1回は攻撃を受けるが）。クレアだとこの攻略法では厳しいので、サブウエポンがない場合は本文のように倒すほうがいい。多少の犠牲を覚悟するなら、ボスの体力が半分以下になるまで銃で粘り、途中でアサルトライフルを回収してトドメを刺すのも手だ。

話題の新作! NEW GAME IMPRESSION

う〜マンボ!

MAMBO A GOGO™ マンボ ア ゴーゴー





今度のビーマニはなんと「コンガ」で「マンボ」。ひと味違った入力デバイスが、キミをラテンの世界へと誘うぞ!

Text：京城／ぎらり屋

どんなゲーム?

「マンボ ア ゴーゴー」のルールは非常にシンプル。音楽に合わせて、タイミングよく3つのコンガをひたすら叩くだけでOK。

「マンボNO.5」を初めとするお馴染みのナンバーに加え、オリジナル曲も充実。ラテンのリズムでコンガを叩こう。

1人でプレイするのはもちろん、2人、そして3人でコンガを分担して遊べば、楽しさもさらに倍増するかもね。



3人でも



1人

サボテン先生に教わろう



イージーモードに従って、曲選択時に曲が選択できるぞ。始めてプレイする人はこれで、コンガの感触に慣れておくといいよ。



コンガの叩きかた

コンガを叩くときは、指の先や手の腹でポンっと軽めに叩くのがコツ。通常のボタンとは違い、軽く触れるだけで反応するので、力任せに平手で強く叩かなくても大丈夫だよ。



ハード	ノーマル	イージー
3つのコンガがそれぞれ3つに分かれて、叩く場所はなんと合計9つ。こりゃキビシー。ポップンと同じ感覚!?	左端のコンガの反応部分が3つに分かれて、叩く場所は合計5つ。慣れれば簡単なので、自信がある人はここから。	イージーモードで叩く場所はたったの3つ。初心者もこれなら安心だね。コンガのどの部分でも反応するよ。

モードによって、コンガを叩く場所が変化するので、腕前に応じてモードを選択していくといいよ。



※写真は開発中の筐体です。



ゲー事典 最初はコンガを叩く場所にとまどいを感じるかもしれないけど、手で触れる柔らかい部分すべてが反応するのだ。曲のイントロなどで、表面を撫でるようにして感覚をつかんでいくといいだろう。このコンガのふわふわとした柔らかい感触、クセになっちゃうぞ!

音楽スタート！



デリシャス、ホット、ナイス、チープ、ミスのうち、ホット以上でコンボがつながるよ。

曲をえらぼう！



モードを選んだら、次に曲を選ぼう。曲に表示された星の数で、だいたいの難度がわかる。

3つのモードを選択



イージー、ノーマル、ハードの3つのモードの中から、遊びたいモードを選択しよう。



コインを集めて EXステージへ！

頑張れば、おまけステージ（エキストラステージ）も遊べるよ。

コインが隠された曲を発見！



普段はどの曲に隠れているかわからないコインだけど、一定の条件を満たせば一目で分かるようになる。コンボがヒントだ。まずはフルコンボを狙ってみよう！



チップのどれかに隠されたコイン。上手に叩き続ければ、ホラこの通り！



コインを5枚貯めて全曲クリアすれば、いよいよエキストラステージに突入だ。



画面の右端には、コイン5つ分の空欄がある。全部集めてクリアするとエキストラステージを遊べるよ。



ん〜っ、ムズっ!! さすがはエキストラステージ。チップに合わせて素早く叩け〜！



エキストラステージのみ、キャラクターを選ぶことができるのだ。

全曲の中からランダムで選ばれた1曲の中に、1枚だけコインが隠されている。このコインを出現させて、画面右に5枚ためるとエキストラステージを遊ぶ権利が得られるぞ！ コインを獲得するには、コインが隠されている曲を選び、その曲にあるチップの中に、ランダムで隠されているチップを一定以上の判定で叩くことが必要だ。うまく集めてエキストラステージを遊ぼう！



マンボなリズム満載の楽曲

耳慣れた陽気なリズムの音楽いっぱい、全18曲。

これが「マンボ ア ゴーゴー」の全曲リストだ。ちなみに、モードによっては選べない曲もあるので注意しよう。

中には「ふたり専用」と注意書きされた曲もある。これは3つのコンガに大量のチップがどさどさ降ってくるので、初心者は注意が必要！ 腕に自信のある人は、1人でトライして散ってみるのも一興？

「マンボ ア ゴーゴー」全曲リスト

Title	Genre
La brise d'été	Bossa Lounge
Nova amacia	Samba
Sci-Fi Girl	Retro Rgo POP
Lover's High	Free Soul
Gamelan de Couple	Gamelan
EL DIA FELIZ	Salsa
Dance the Night Away	Disco
Café del BANANO	Cha Cha
Feux d'artifice	Piano Latino
Wall Street down-sizer	Funk Rock
Cheerful Mambo	Bigband Mambo
Krank heit	Mixture
PASSION NIGHT RENDEZVOUS	Spanish Fusion
Al compas del Mambo	Mambo
MAMBO NO.5	Mambo
LA BAMBA	Oldies
EL BIMBO	Easy Listening

マンボな気分

リズムに合わせてコンガを叩いているだけで、体の内側からウキウキと楽しい気分。音ゲー上級者にはちょっと簡単に思えるかもしれないけど、そういうプレイヤー向けの隠し要素もあるらしいので、次号以降に乞うご期待！



ゲー事典 曲の途中でときどき出現する、連打ゾーン。両てのひらのマークと数字が現れたら、連打をはじめる合図だ。この連打ゾーンでは、規定の数に達するまでコンガを両手で叩けばオッケー。そして規定の数に達する最後のときに、終了地点のてのひらの高さに合わせてコンガを叩けば、高得点が得られるよ。狙ってみてね。



いよいよ発売!! 準備はいいかな?

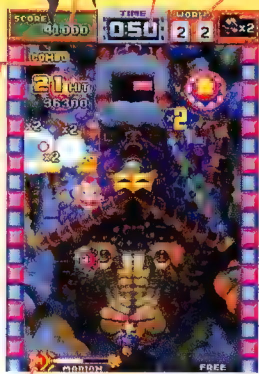
GUNBARICH

ガンバリッチ™ ©2001 PSIKYO

彩京テイストのブロック崩しがいよいよ発売。今回は、基本システムと序盤ワールドを紹介していくぞ!

Text:善之字元帥

まずは前回のおさらいからいくぞぃ!!



『ガンバリッチ』のルールは単純。要はブロック崩しだと思っておけばいい。ただし、ちょっと特殊なのがボタンでフリッパー(自機のこと)を開閉できること。この方法でパックを弾き返すと、しばらくの間、レバーでパックの軌道を操作できるのだ。



レバー:フリッパーの左右移動を行なう。　ボタン:フリッパーの開閉を行なう。

画面表示の説明:①現在のスコア/②ステージの残り時間。これがなくなると1ミス/③現在の面数(全7ワールド)/④残機の数。ワールド5-2で1UP/⑤アイテムが使用可能な時間

ブロック関連	
ブロックン	最も標準的なブロック。1回パックを当てるだけで消すことができる。
デカブロックン	パックを当てると2つのブロックンに分裂する性質を持っている。
クリスタルブロック	耐久力の高いブロック。パックを2回当てないと壊すことができない。
ゴールドブロック	大魔法でしか破壊できない。壊さなくてもステージクリア可能だ。

親切アイテム	
ラスト1ターゲット	最後に残ったブロックを示してくれる。これを破壊すればクリアだ。
ボムボムナビゲーション ジムジムナビゲーション	マリオンならボムボム、グルタンにはジムジムが出現。1ワールド目にのみ出現し、パックが落ちてくる場所を教えてくれるのだ。

その他アイテム	
2倍ビン	約10秒間、スコアが2倍になる。回収のタイミングはとっても重要。
3倍ビン	2倍ビンより出現頻度は低い。獲得スコアが一気にはね上がるぞ。
ボーナスボックス	パックを当てるとスコアが増加。連続ヒットでさらに高得点が……。
レアボックス	滅多に出現しない宝箱。中には必ずラッキーボムが入っているぞ!
ラッキーボム	パックを当てるとすべてのブロックが消える超優秀なアイテムだ。
ダークボックス	後半ステージになると登場。当てるとモンスターが出てきてしまう。

マジックアイテム	
ハイパー	パックを弾き返したとき、上の壁に当たるまでブロックを貫通する。
ワイド	フリッパーの幅が広くなり、同時にパックの曲がり方が大きくなる。
マルチ	マリオンだと4つ、グルタンだと3つの青いパックが出現するアイテム。
スピードダウン	パックの速度が低下。タイムボーナス重視なら取らないほうがいいかも?
大魔法	ショットが撃てたり、大量のパックが出現したりと効果はいろいろ。
1UP	ワールド5-2で一定時間経過すると出現。取ると残機が1つ増える。
ウォッチ	残りタイムが10秒増加。初期状態(60秒)より増やすことも可能。

ブロックとアイテムについて

システム紹介編

Q ゲーム中いろんなアイテムやブロックが出てくるけど、たくさんありすぎて何が何だかわかんないよ~! それぞれどんな役割を持ってるのか教えて!

A しょうがない子ねぇ。ブロックやアイテムの役割については左の表を見なさい。た・だ・し、アイテムはなんでも取ればいいってもんじゃないのよ。ハイパーとワイド、大魔法の3つは、最後に取ったものしか効果が発揮されないから、よく考えて回収することね。例えば、ボス戦でハイパーを持っているのならワイドは取らない、なんてのは常識よ!



コンボってなあに?

Q オレ、ハイスコアを狙ってみたいんだけど、それにはコンボのボーナス点が重要なんだろ? コンボって、いったいどんなしくみになってんの?

A 基本的には、弾いたパックが再びフリッパーに触れるまでが1つのコンボになっているの。パックを弾くときには、1回でなるべく多くのブロックを壊すようにすると高得点が狙えるわ。



例えばこのステージの場合、上部の空間がコンボを狙いやすい。

ツボにはまれば、1回のコンボで数十万点獲得できることも。

敵の弾と"しびれ"状態



自機は弾や爆風に触れると、一定時間しびれてしまう……。

レバーを振ると、しびれている時間を短縮することができる。

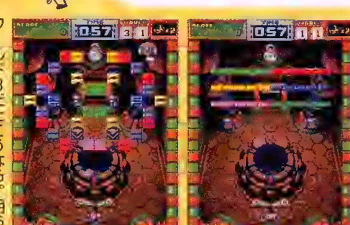
Q ザコモンスターやボスが撃つ弾って、フリッパーで触っても大丈夫?

A 基本的には、フリッパーで弾き返せるわ。ただ、弾が画面の一番下まで到達したときに出る「爆風」には注意が必要ね。フリッパーは爆風に触れると一定時間しびれてしまうから、もしそうなったらレバーをガチャガチャ振って、素早く回復することが大切よ。

ワールドのしくみ

Q このゲームって、プレイするたびにブロックの配列が違うような気がするんだよな~。これってオレの気のせい? それともホントに違うのかな?

A このゲームは1ワールドが3面で構成されていて、4ワールド目までは出現順がランダムなの。しかも、出現順によっては、同じ面でもブロックの配列が変わるから覚えておくといいわ。



左右の写真は同じ面。ワールド1に出現するとこんな感じだが、

ワールド3だとこうなる。明らかに難しくなっているのだ。

ガンバリッチまめちしき **本文中の表記について**:本文中の「パックをはね返す」という表記は、ボタンが押されていない状態でフリッパーとパックが接触する(=パックは曲がらない)ことを指します。逆に「パックを弾き返す」という表記は、フリッパーとパックが接触する際にボタンを押す(=パックは曲がる)ことを意味します。ややこしい表現ですが、ご了承下さい。

ステージの"急所"を探そう

Q なんかオレ、いつも同じステージでミスしちゃうんだよな〜。でも、このゲームってパターン化できないし……。一体どうしたらいいんだよ〜!!

A ……ちゃんと頭、使ってる？　ほとんどのステージには、「パックを通せば大量のブロックを壊せる」ポイントがあるの。特に、ステージ開始時は好きな位置からパックを出せるから、そういった"急所"も狙いやすいわ。よく研究してね。



パックの軌道を変える特殊ブロックがある面は、急所がわかりづらい。



こういったステージは一目瞭然。両脇の細い空間が急所になっている。

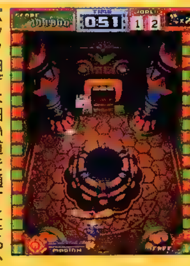
パック曲げはどう使うの？

Q う〜ん、パックの軌道って、フリッパーの開閉で弾き返すと曲がるんだよね？　それなら、いつもボタンを連射していたほうがいいんじゃないの？

A それはちょっと短絡的ね。パック曲げには、普通に「はね返す」よりパックのスピードが上がってしまうという危険性もあるの。微妙なコントロールが必要なときだけ使うという程度に考えるべきね。



ボス戦でパック曲げを使うと、思わぬリスクを背負うことも(欄外参照)。



パック曲げは細い道を通すときや、最後のブロックを狙うときに使おう。

攻略テクニック編

ウマい人とヘタな人の差って、実はささいなコツを知ってるかどうかなんスよね。ここではそんなコツを挙げてみるッス。

隠しキャラを探すのだ

このゲームには、各ワールドにひとつずつ、10万点の『ガンバード』キャラが隠されている。ただし、出現条件は実に複雑。今回は特別に、そのうちの1つ「アッシュ」の出現条件を紹介しよう。

出現条件：クッキーハウスワールドで以下の条件を満たす。①ステージ1でマルチアイテムを取り、パックを1つも落とさない。②ステージ2でマルチアイテムを取る。



おお、懐かしのアッシュが出現。パックを当てて10万点獲得しよう。

インプレッション

もはや古典的ジャンルといえるブロック崩しも、味付け次第ではまだまだイケる！　と感じさせてくれる出来映え。また、難易度がかなり低めに調整されており、誰もが初プレイで「楽しめる」レベルまで到達できる点も高く評価したい。

序盤ランダムワールド紹介

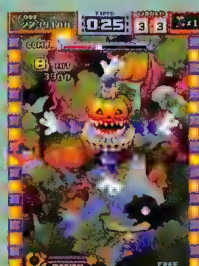
各ワールドは、ブロックステージ2面+ボスステージ1面の構成だジョ。ワールドごとの「特殊ブロック」にも注目するジョ。

カボチャステージ



ブロックステージ

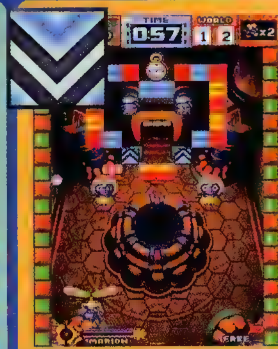
パックを食べて、別の場所にワープして吐き出す「ワープモンスター」が強敵。このワールドでは、絶対にパックから目を離しちゃダメ！



ボスステージ

全ワールド中最弱のボス。カボチャの腕と壁の間にパックを送り込めば、一気に大ダメージを狙える。4ワールド目に出現したら超ラッキー！

カッパ神殿



ブロックステージ

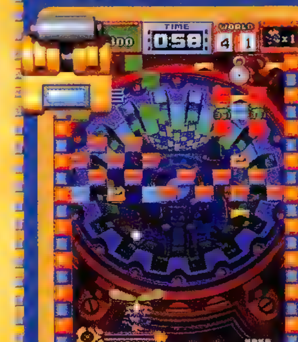
「矢印ブロック」にパックが接触すると、矢印の向いている方向に加速される。特に、下を向いているものには警戒しよう。



ボスステージ

ボスの動きをトレースする子ガッパが少々厄介だが、攻撃自体はそれほど厳しくない。できるだけ子ガッパの背後までパックを送り込もう。

機械の館



ブロックステージ

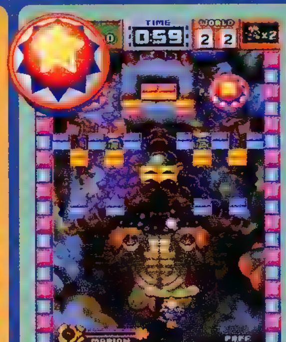
「スイッチブロック」にパックが当たると、ゴールドブロックが出現したり消えたりする。ときには大量コンボを狙えることもあるぞ。



ボスステージ

ボスが円形なので、パックのはね返り角度を読みづらい(ピンボールブロックと同じ)。ボスが近いときには、なるべくパックを当てないように！

クマステージ



ブロックステージ

「ピンボールブロック」にパックが当たると、はね返る角度がわかりにくい。このブロックとフリッパーが近い場合は気をつけよう！



ボスステージ

ボスの周囲を箱が囲んでいるため、なかなかダメージを与えにくい。箱とボスとの隙間にパックが滑り込んでくれればいいんだけど……。

ガンバリッチまめちしき　**ボス戦では「はね返し」を使おう**：ボス戦では敵弾が大量に飛んでくるので、パックとフリッパーが接触する回数を極力減らしたほうがいい。これは、パックのスピードが上がる「弾き返し」はなるべく減らし、「はね返し」を多めにしたほうがいいということ。些細なこと……と思うかもしれないが、これがじわじわと生存率に影響するのだ。

すごい……親父が熱中するわけだ……

いつの世も、戦闘を左右するのは情報戦。今月は、モビルアーマーに関する極秘資料や、より新しい戦術、戦略を紹介していこう。後半では、前号に続き「チーム戦での特定の組み合わせ」における、戦術やセオリーを考察するぞ。

発売元：バンプレスト　開発／販売元：カプコン

機動戦士ガンダム GUNDAM 連邦vs.ジオン



今からでも遅くはない!!

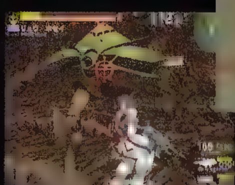
本作の操作系は、過去の同タイプのゲームと比較しても、格段にシェイプアップされている。最初は友達同士で遊ぶのも楽しいぞ。というか、むしろ友人同士でワイワイ騒ぎながら遊ぶのも、正しい遊び方の一つだ。とにかく一度触れてほしい。DC版から始めても遅いぞ!?

局地戦専用兵器を分析せよ
モビルアーマー MA 解析書類

地球連邦軍情報部の優秀な諜報活動により、ジオン公国軍の局地戦専用兵器（モビルアーマー）に関する極秘資料入手に成功。自戦力向上に利用してほしい。



局地戦を想定して設計されただけあって、その強さはハンパではない。



どのモビルアーマーも巨大に造られている。大きさに圧倒されることなく立ち向かえ！

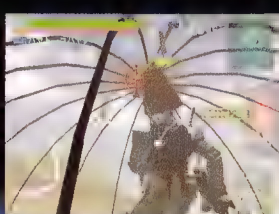
パイロットとしてのスキルを上げるためには、CPU相手の作戦も欠かせない。基本的な動きはもとより、各作戦地域の特徴を覚えるには十分に役立つからである。

しかし、CPU相手の作戦も一筋縄ではいかない。特に地球連邦軍側の作戦には、敵戦力としてモビルアーマー（以下MA）が出現するからだ。MAは拠点防衛を目的とした、局地戦専用兵器として開発されている。そのため、行動範囲を限定されてしまうが、拠点では100%の性能を発揮する。敵に回すとこれほど怖い兵器はないだろう。

MAがどれほどの性能を持っているのかは、左の表で確認しておこう。出現ステージやコストも掲載しているので、作戦にどの程度影響を与えるかも考えてもらいたい。

補足として、アッザムの放つアッザムリーダーなどの攻撃回数「α」について解説する。これは、シールドを持つ機体に対してはシールドを壊すまで攻撃し、それから[illegible]トとなるために、捕まれば確実に大ダメージを受けるので、強力な兵器といえよう。

また、エルメスのビット攻撃は、1発のダメージとなっている。グラブロ、ビグロ、ザクレロのミサイルは、左右から4発ずつ発射されるが、全弾がヒットするわけではなく、ダメージの幅が広い。



アッザムリーダーの攻撃をくらうと、確実にシールドを破壊されてしまうぞ。



エルメスのビット攻撃をすべてくらうと痛いダメージに

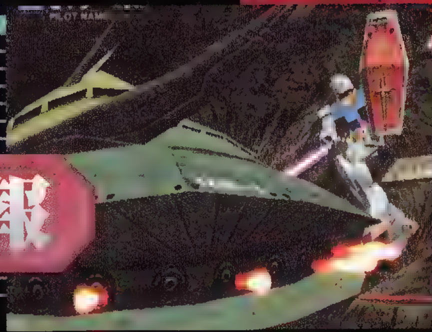
モビルアーマー攻撃力／コスト／出現ステージ一覧

	攻撃方法	攻撃力	戦力コスト	出現場所
アッザム	キャノン砲	60×2	100	タクラマカン砂漠
	ビーム砲	60×4		
	アッザムリーダー	100×α		
グラブロ	クロー	80	100	ベルファスト
	魚雷	20×8		
	ブーメランミサイル	80×2		
ビグ・ザム	メガ粒子砲	120	250	ソロモン
	大型メガ粒子砲	120×α		
	踏みつけ	80		
	ジャンプ踏みつけ	120		
エルメス	メガ粒子砲	60×2	190	ソロモン
	ビット	70		
ザクレロ	ミサイル	24×8	100	ソロモン
	クロー	40		
	拡散ビーム砲	120		
ブラウ・ブロ	有線ビーム砲	60	125	ア・バオア・クー外部
ビグロ	ミサイル	28×8	150	ア・バオア・クー外部
	メガ粒子砲	120		
	クロー	80		
Gファイター	ミサイル	32×2	70	黒海南岸森林地帯
	連装メガ粒子砲	60×2		

G事典 MAの出現ステージは決まっているが、ソロモン、ア・バオア・クー外部のMAはランダムに選ばれている。ソロモンではビグ・ザム、エルメス、ザクレロの3種類。ア・バオア・クー外部ではビグロ、ブラウ・ブロのどちらかが出現するのだ。MA以外の大型ユニット（ミデア、ガウ、ビッグトレー、ダブデなど）もランダムで出現することを覚えておこう。

知って得する小ネタ集

CPU戦お得情報



CPU戦で知っておくと得する小ネタを、いくつかに分けて紹介。パターンにはめて確実に倒す方法や、CPU戦で有効な連系を知っておけば、かなり楽になるので実戦で役立てよう。

Text : SHO

ズゴック有効連係



ジャンプ格闘→着地ビーム砲までは連続攻撃。量産型はジャンプ格闘が遅いので、シャア専用がオススメだ。

CPU戦で有効なズゴックの連係は、ジャンプ格闘→着地ビーム砲→ジャンプ格闘……の繰り返し。

着地ビーム後のジャンプ格闘が遅いと回避されることもあるが、その後の着地ビームが必ず相手方向を狙ってくれるのでフォローできるのが強み。ただ、後半になるとジャンプ格闘を仕掛けるときに落とされやすいので、多用は禁物だ。

ゲルググ格闘連係



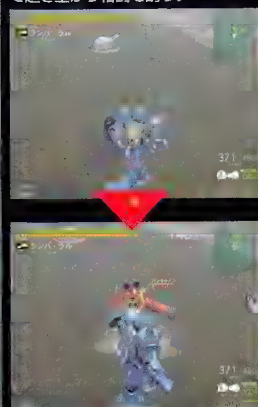
3回攻撃の通常格闘を、あえて2発目で止めて、再度格闘を仕掛けるのがCPU戦で有効な連係となる。

ゲルググの通常格闘は非常に早く、途中で止めてもスキが小さい。CPU戦ではあえて2発目で止めて再度格闘を出せば、有効な連係となる。動きの遅いガンタンクには特に有効な連係なので、接近したら積極的に狙い、撃破するまで2発止めを繰り返せば効率がいい。

後半はステップで避けられることもあるが、チャンスがあれば狙いたい。

起き攻めの有効な条件

ガンキャノンがダウンしたら、密着して起き上がり格闘を誘う。

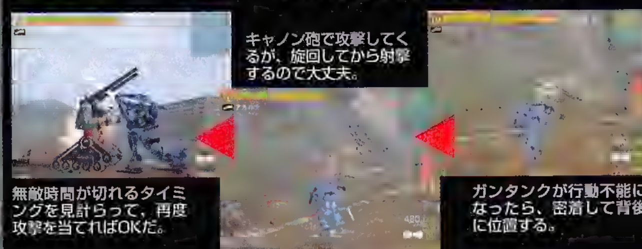


サイドステップやバックステップで起き上がり格闘を避けたら、反撃しよう。

CPU戦では相手の起き上がり行動を任意に誘発し、安全かつ効果的に攻撃を仕掛けることが可能。すべての機体には対応していないが、ガンキャノンとガンタンクに対しては有効な方法があるので紹介しよう。

ガンキャノンの場合、ダウン中に密着していれば、必ず起き上がり格闘を出してくる。これをステップで回避すれば、反撃は確実。再度ダウンさせて繰り返せばOKだ。

ガンタンクは行動不能(ダウン)にさせて、真後ろに立つ。そして、無敵時間が切れるタイミングを計って格闘を仕掛ければ、一方的に攻撃可能だ。これは、背後の敵に対してガンタンクが格闘を回避するにはジャンプかステップしかないが、CPUは攻撃をしてくる。その攻撃が当たる前に無敵時間が切れることを利用しているのだ。



キャノン砲で攻撃してくるが、旋回してから射撃するので大丈夫。

無敵時間が切れるタイミングを見計らって、再度攻撃を当てればOKだ。

ガンタンクが行動不能になったら、密着して背後に位置する。

モビルアーマーを撃破せよ!

耐久力が高く撃破しにくいため、無視しがちになるモビルアーマーだが、相手によっては狙ったほうがいい場合がある。グラブロは水中で戦うと手強いが、地上で歩きながら射撃すれば撃破は簡単。ビグ・ザムは、密着時以外はビーム兵器が効かないので厄介だが、ガンダムなら、一度ジャンプ攻撃後、格闘ボタンを連打していれば、続けて斬りつけることができるので、効率良くダメージを与えられる。ガンキャノンやガンタンクの実弾兵器による砲撃も加われば、楽に撃破可能だ。コストも[illegible]と高いので、狙う価値はあるぞ。

メガ粒子砲のすき間に入り、ジャンプ格闘を連打すれば撃破は[illegible]

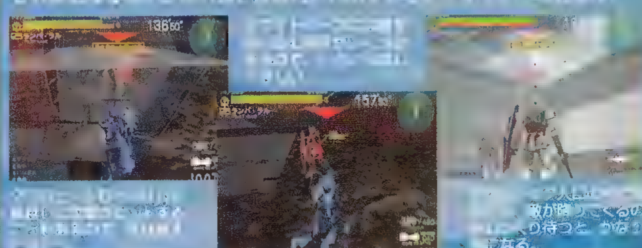




[illegible]

地形の有効活用法

さまざまなステージで戦うことになるCPU戦では、地形を利用して戦いを有利に展開することが大切。まずオススメしたい地形は、宇宙船ドック入口。とくに協力プレイでは、ここで待ち伏せすることで2対1の状況を簡単に作ることが可能だ。ほかにも、ホワイトベースの狭いすき間に敵を誘い込み、身動きを取れなくすることもできる。狭い場所での乱戦になるので多少危険を伴うが、[illegible]



[illegible]敵が降りてくるの[illegible]り待つと、かな[illegible]になる。

G事典 **ビグ・ザム補足**:1人プレイでビグ・ザムを相手にするのはCPUの援護が期待できないのでオススメはできないが、協力プレイならぜひ狙いたい。協力プレイ時の戦力ゲージは500なので、ビグ・ザムを倒せば半分減らすことができるからだ。ジャンプ格闘の連続斬りはメガ粒子砲の間に入ることが大事。また、もう1人が敵を引きつけておくことが必須となる。

さらなるレベルアップを

エースパイロット養成Q&A



実戦で知ることも大事。データを頭にたたき込んでおくことも大事。腕を磨き、頭脳をフル回転させて、より高いレベルを目指していこう。

Text：かっちん

Q. 相手へのロックオンが外れてしまった場合、次にターゲット切り替えをしたらどこへロックオンするの？

A. 距離の近い相手に、ロックオンされるようになっています。

【考察】

ロックオンが外れるのは、高いジャンプで相手を跳び越えてしまったり、相手に対して横方向への空中ダッシュ射撃を試みようとしたときによく起こる現象。また、目の前の敵を撃破した場合もそうだ。このとき、次にロックオンする相手は自分から一番近い敵機となる。よほどの乱戦でない限りは、望みの相手がターゲットになると思っていいだろう。なお、戦闘車両などの自らターゲットできないものでも、ロックオンが外れた際に正面にいると、自動でロックオンされることがある。



速やかにサーチボタンを押そう。最も近い相手にターゲットが合ってくれる

ジャンプをからめた操作をすると、相手へのロックオンが外れてしまうことがある。

完全に相手を見失うことになり、戦闘能力はゼロに等しい。ここでの無駄な射撃は厳禁だ

Q. ジャンプ格闘に対してステップする場合、避けやすいステップの方向というのはあるの？

A. はい。わずかな差ですが、避けやすい方向があります。

【考察】

攻撃が振り抜かれる方向と、反対回りへステップするのが、基本的な避け方。

例えば、GMのジャンプ格闘はGM自身から見て「左から右」へと振り抜く（時計回り）。よって、避ける側は右方向へのステップ、つまり逆時計回りのほうが避けやすい、ということになる。

なお、このステップ方向はどの機体を相手にしているかで変わる。ガンダムのジャンプ格闘なら、逆時計回り方向への振りなので、避ける側は左へのステップ、時計回りに避けるといい。

また、直線的な攻撃に見えるシャア専用ザク、シャア専用ゲルググの空中ダッシュ格闘に対しては、右へのステップ（逆時計回り）が有効。直線的なのでどちらでもいいように感じるかもしれないが、覚えておこう。



GMは時計回りの振りで襲いかかるので、避ける側は逆時計回りのステップとなる。ただし、「この方向だけが避けられる」わけではなく、回避がやや遅れても避けられる方向と考えておこう。





Q. ジオングのオールレンジ攻撃は、どの方向から狙っているか分かりますか？　また、射撃されるタイミングは知ることができますか？

A. 全部で4方向のうちいずれかですが、視認する以外判別できません。射撃タイミングは、切り離されてからおよそ5秒後程度です。

【考察】

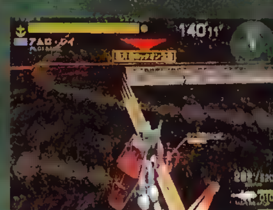
ジオングのオールレンジ攻撃は、前後左右の4方向（のうち、最大2方向）から腕部ビームが放たれるが、「ロックオンを警告する対象はジオング本体」なので、自らの目で切り離された腕部を確認する以外は、オールレンジ攻撃で狙われていることを知る手段がない。

腕部ビームでの攻撃タイミングは、手が切り離されてから約5秒後。しかし、手を切り離すところを確認しなければならないし、お互いの動きや距離によっては、射出までにかかる時間が変化する場合もある。これもオールレンジ攻撃をかわしにくい要因となっている。

なお、ジオングが十字砲火を狙ってきた場合の避け方の例としては、斜め方向になるべく高くジャンプして、十字砲火の交差するポイントからずれるというものがある。ジャンプによって高度もずらしているので、避けられることが多い。ただし、頭に入れておきたいのは、左図のように、オールレンジ攻撃は切り離したあとでもジオング本体が移動することにより、腕部ビームの位置を更に変えることが可能ということ。つまり、斜め方向へのジャンプといっても「ジオング本体に対して」を意識するように行動しよう。



一応、高低差を利用したり遮蔽物を使うことも可能だが、実際にはほとんど期待できない。



ジオング本体の位置と、ある程度のタイミングが分かれば避けられる。早めの行動を心掛けよう。



後ろからの射撃でもロックオンの警告の対象はジオング本体。この場合は正面からしか警告されない。

G事典
避ける方向：ジャンプ格闘をステップで避ける場合、早いタイミングであれば左右どちらでも避けることは可能。上で紹介したものは、わずかに反応が遅れても避けられる。
ターゲット：CPU戦ではターゲット対象が3機いる場合がある。近い相手を優先してロックオンするのはロックオンが外れた場合で、射程内なら一定の順で3機をローテーションする。

Q. ジャンプの着地を射撃で狙いたいのですが、何に注意すればいいのでしょうか?

A. 機体の性能差に大きく左右されますが、基本的には距離と射撃のタイミングになります。

【考察】

最大のポイントは、射撃のタイミング。早く撃ちすぎてしまうと、空中にいる相手に対して射撃していることになるので、角度のある軌道で放たれるため外れてしまう。逆に、遅いと再びジャンプされたり、ステップで避けられてしまう。

また、相手との距離も考慮するべきだ。近ければ近いほど当たりやすく、あまり遠い場合は、いくらタイミングが良くてもヒットしない。到達するまでに時間がかかるからだ。以上は、武器の性能によっても大きくヒット率に差が出てくる。



あせって早く射撃してしまうと、敵機が地上にいることを認識してくれず、高い位置を狙ってしまう。



逆に、遅すぎると相手は避ける行動が間に合ってしまう。適距離では、さらに精度が高くなる。

Q. 各機体の防御力にはA、B、C、Dとありますが、実際はどのようになってるの?

A. Dを基準と考えた場合、Aに近づくにしたがって順々にダメージ軽減率が高まっていきます。

【考察】

それぞれの防御力にダメージの軽減率が設定されておりD、C、B、Aとその率が高まる。最も防御力の低いDにも軽減率はあるが、ほとんど0だと考えておくと分かりやすい。

例えば、120ダメージのビームライフルをヒットさせたとき、防御力Dの機体では、実質ダメージは119となる。以後、C:115、B:111、A:107と実質ダメージが減少していく。

高いダメージの武器なら差が分かりやすいが、実際にはマシンガン系などの少ないダメージにも、しっかりと適用されている。



GMは防御力D。本来のダメージが、そのまま実質ダメージとして期待できる。



ザクは防御力A。ダメージは軽減され、およそ90%ほどになる。

お悩み一刀両断

ダメージ補正一覧

ダメージ補正は、いつ、どんなときに適用されているのか……?

ダメージ補正一覧

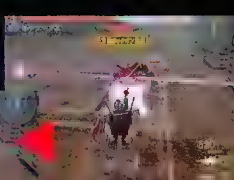
味方を誤射撃	50%
空中でヒット	50%
補正なし	100%
2段目補正	78%
3段目補正	62.5%
4段目補正	31%
5段目補正	15.6%

ここでは、ダメージ補正について具体的な数値を挙げて説明しよう。実戦では、前項で解説した防御力が関係してくることも考慮すること。

まず、左の表にある2段目の補正とは、ダメージモーション中に受けた攻撃に対して適用される。ビームライフルなどダウンしない攻撃を、十字砲火でほぼ同時にくらった場合を例としよう。120ダメージのビームライフルを防御力Cの相手にヒットさせると、実質ダメージは115。1発目は補正なし、2発目は78%の補正がかかるので115+(115×0.78)=204.7。小数点切り捨てで204ダメージとなる。このことから、115+115=230ダメージより大きく軽減されていることが分かる。ただし、これはあくまでダメージモーション中に受けた攻撃の場合であり、ダメージモーション復帰後の絶妙なタイミングでの十字砲火には、補正がかからない。

同時ヒットする攻撃も、前述の補正が適用される。ジオングの腕部ビーム砲で説明しよう。これは5発のビームが発射されるが、1発の攻撃力が42。すべてヒットすると42×5=210ダメージということになるが、実際の攻撃力はそこまで高くない。実は5発ヒットした場合、それぞれに補正がかかっており、42+(42×0.78)+(42×0.625)+(42×0.31)+(42×0.156)=120.582。つまり120ダメージとなり、ガンダム、ゲルググのビームライフルと同等の攻撃力になる。

この同時ヒットによる補正対象は、意外に数多く存在する。ゾックのメガ粒子砲、ガンタンクのキャノン砲などが代表的だ。ほかにも、ドムのジャイアント・バズの爆風に補正がかかっており、60+(40×0.78)+91・2。直撃ダメージは91となる。



ターゲットしている相手が僚機の射撃をくらい、ダメージモーションとなっている。



ダメージモーション中にこちらの射撃をヒットさせると、補正が適用される。



似たような状況で、[illegible]少しタイミングを[illegible]射撃すると



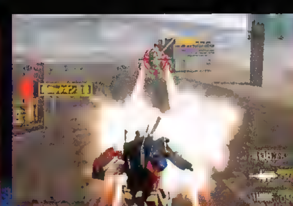
[illegible]

強力!ザクマシンガン

十字砲火や同時ヒットによる補正は、「ダメージモーション中のヒット」というのがカギとなっている。このことから、ザクマシンガンのように連続ヒットするが、すぐにダメージモーションとならない攻撃に関しては、補正がかからない、という強みがある。

シャア専用ザクにザクマシンガンを装備させた場合を解説しよう。この武器は最大で5発撃て、1発の威力は16である。全部撃ち出した場合ダメージモーションとなるのは4発目がヒットしたときだ。

[illegible]



同時ヒットする攻撃に関しては、それぞれ[illegible]

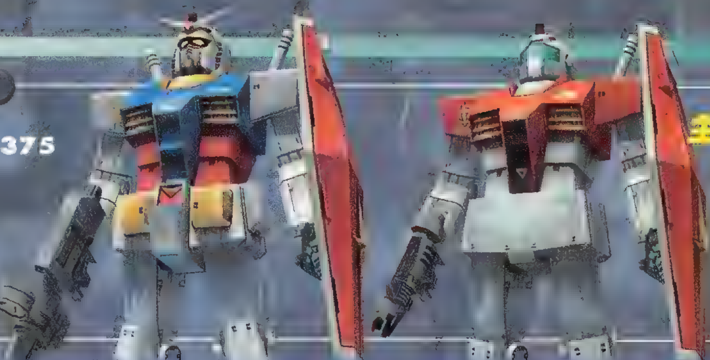


マシンガン系やバルカン系は、すぐにダメージモーションとならない攻撃が多い。

G事典 **根性値?**:機体には防御力が設定されているが、同じ攻撃をくらっていけば同じ分だけダメージを受けるのは当然のこと。だが、ガンダム、ゲルググ、ジオングのハイコスト機体は、耐久力が低くなるとそれまでより少ないダメージになる。また、「チームでどちらかが撃破されると作戦失敗」の状況でも、防御力がアップする。詳しくは次号で解析しよう。

チーム戦術徹底考察

ガンダム コスト375 & GM コスト195



主役は果たしてどっち？

似た性能を持つ両機ながら、それぞれの役割はまったく違う。敵機に効率良くダメージを与えるための連携プレイをマスターすべし！

Text：ちゃっきー

コストの低さを意識し、攻撃的に動くのがGMの役目。僚機のフォローを徹底せよ

ビームスプレーガンの性能から、遠距離では僚機のフォローすらままならないことが多いGM。必然的にガンダムが狙われるケースが多いこの組み合わせでは、多少無謀と思えるぐらい、攻撃的に動くべきだろう。

特に意識したいのは、GM最大の長所でもあるジャンプ（空中ダッシュ）格闘。敵機との距離を空中ダッシュなどで一気に詰め、常にこれを仕掛けられる距離を保とう。当然敵機の攻撃をくらう危険性も高いが、コストの低いGMを攻撃させることでガンダムの攻撃チャンスが増えると考えれば、結果的なプラスにつながるのだ。ダウンを奪ったあとなども、無敵時間の終わり際を狙ってジャンプ格闘を仕掛けるなど、積極的にチャンスを作りたい。



ダウンを奪ったあとは空中を移動し、格闘を狙うチャンスをうかがう。

近距離であれば、ビームスプレーガンの援護も十分な性能を発揮する。最大の狙いとなるビームライフルとの相互攻撃（十字砲火）のチャンスを作るためにも、敵機のスキは確実に突いていこう。前ステップ中のビームスプレーガン使うなどして、間合いを詰めつつ攻撃することも重要だ。



ビームスプレーガンも、距離を詰めながら使えば、ヒット率が上がる。

自由に動く僚機を的確にフォローしつつ、防御的に動く。ガンダムはやはり多忙だ

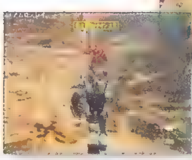
ガンダムの仕事は、攻勢に出るGMをしっかりフォローすること。攻撃の中心は、いうまでもなくビームライフルだ。GMが攻撃を受けてしまったときも、最低限ビームライフルを1発当てられれば、状況はそれほど悪くならない。

また、GMのビームスプレーガンにもすばやく反応する。ヒットしたようなら、それに合わせてビームライフルを発射。そこから、両機の射撃による相互攻撃に持っていこう。双方の射撃が垂直方向から行なわれるように（十字砲火）意識すれば、さらにチャンスが広がる。当然、GMとの距離を離さないほうが、このパターンを作り出しやすいことを忘れてはならない。

さて、ここで問題になるのが、かなりの確率でガンダム側を狙ってくるもう1機の存在。これに対しては、普段からジャンプを移動の中心にし、回避力をアップさせることで（空中からGMをフォロー）対処していこう。もちろん、レーダーなどの画面情報も活かせれば理想的だ。なお、格闘のビームサーベルは、ビームライフルの残弾数が気になったときや、敵機が仕掛けてきた格闘に対処するときなど、状況を限定して使うこと。ガンダムの防御力を高めることが、このチームの粘りにつながるのだ。



GMを攻撃した敵機へのビームライフルは、重要なダメージ源だ。



双方のビーム兵器が攻撃の起点。連携攻撃で大ダメージを狙え！

死に時も計算に

GMによる特攻、それをフォローするガンダムという形でダメージを奪うこのチーム。どこからでも両ビーム兵器による連続ヒットが狙えるので、攻撃力に不安はない。

ただ、防御の薄いGMが特攻する時点で、1回も倒されずに勝つことはまず不可能。ガンダム側にしても、常に狙われる展開になるのだから、徐々にダメージを受けることは確実だ。となると、カギを握るのは倒されるタイミング。1回ずつ倒されてもコストが残ることを計算に入れ、双方が同時に倒されるように調整したい。これなら、エネルギーMAXの2機が再登場することになるので、その後再び同じ展開を作り出すことができる。ガンダムがピンチなら、GMは盾になってでもこれをフォロー。逆に、GMが先に倒されそうならガンダムがやや攻撃的に動く。細かいことであるが、重要な連携プレイのひとつである。

なお、性能やコスト面の差はあるが、このページで紹介した戦術はガンダム2機のチームにも応用できる。



[illegible]



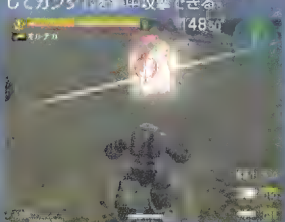
ガンダムにとっては、倒されることでビームライフルが再装填される利点も。

無視できないGM

理想の勝ち方は、やはりガンダムを2回倒すこと。ただ、ビーム兵器による連携攻撃を考えると、GMを無視しすぎるのは危険だ。

ポイントはGMとの距離。これが遠いうちは無視しておいても、そう攻撃をくらうことはないので、パートナーとの連携でガンダムを集中攻撃してもいいだろう。逆に接近されたらGMにも意識を置き、ダメージを与えていこう。

また、やや防御的に動くことで長期戦に持ち込むのも重要な戦術。ガンダムがビームライフルを自由に撃てなくなれば、その性能は半減。GMと味方側へのフォローが薄くなり、展開が楽になる。



GMが戦場から取り残されたときは、安心してガンダムを集中攻撃できる。



対GM戦は速攻勝負。倒したらすかさずガンダムに照準を合わせたい。

G事典 確実に僚機のフォローをしたいこのチームは、黒海南岸森林地帯やサイド7のように、あまり大きな障害物がない地形のほうが戦いやすい。逆に、ジャブロー地下のような閉鎖された空間が多い場所は少し苦手。ちょっとしたアクシデントで戦力が分断されたときに、一気に戦況が悪くなることが主な理由だ。両軍入り乱れる混戦も、なるべくなら避けたいところ。

多くの技を駆使して上達しよう!!

Strategic Accelerator

チーム戦術徹底考察

シャア専用ゲルググ コスト325 & シャア専用ズゴック コスト220



ゲルググを守り抜け！

高性能機体同士のチームだが、地球連邦軍側がゲルググ狙いに徹した場合、どちらもその長所を引き出せずに終わる可能性が……。

Text：RED

集中砲火の中を避けきり、粘り強く生き延びることがゲルググの仕事だ

地球連邦軍側がゲルググ2回撃破を狙って集中攻撃してきた場合、ゲルググの最も重要な仕事は、とにかく逃げることになる。相手チームにガンタンクがいる場合は別だが、2機の敵機に徹底して追い回された場合のキツさは相当なものだ。

大きくジャンプして間合いを離すことを重視して、手を出すにしても空中から時折ビームライフルを撃つ程度でいい。また、一気に間合いを離したい場合は空中ダッシュ格闘を使うのも効果的だ。ただし、ズゴックとの距離を大きく離してしまうのは危険。ズゴックが追いつけなくなり、完全に2対1の状況になってしまう危険性が高い。



いかに高性能なゲルググでも、2機からの集中攻撃はやはりきつい。

なお、2機の敵機から同時に攻撃を受けている場合、ターゲット（視点）を固定したまま見えない敵機の攻撃はレーダーを頼りに避ける、という離れ業も、一部の上級者はやってのける。かなりの熟練とセンスが必要とされる動きのため、万人にはオススメできないが、一応参考までに。



ジャンプによる回避行動を優先。敵機との距離に十分注意しよう。



一気に距離を離したい場合は、空中ダッシュ格闘を使うのもアリ。

ゲルググを狙う敵機に接近、大ダメージを奪いつつ撹乱するのがズゴックの役割

空中制御を駆使して、空中からの頭部ミサイルをメインとした射撃を多用するスタイルは、ローリスクな割にダメージ効率も良く、ズゴックの基本戦術である。

ただし、このチームの場合、必ずしもこの動きが有効とは限らない。地球連邦軍側がゲルググ狙いに徹してきた場合、空中をフラフラしながら頭部ミサイルをバラまくスタイルでは、ゲルググを守りきれないケースが多いからだ。



距離を詰めなければ、ジャンプしまくる敵機を捉えることは難しい。

相手チームがゲルググ狙いに徹して、ズゴックを狙ってこないようなら、まずは思い切って、敵機の死角から距離を詰めていこう。

敵機もズゴックをフリーにする危険性は十分認識しており、ジャンプを多用して空中から射撃でゲルググを狙うことがほとんど。距離を詰めて敵機の着地を狙わなければ、そう簡単にこちらの攻撃もヒットしない。

着地点狙いの際、距離が近ければ格闘を狙ってもいい。少し遠い場合は、小さくジャンプして頭部ミサイルを撃つのが有効だ。



着地狙いはかなりのチャンス。近ければ格闘を狙ってもいいし……、



やや遠ければ、小さくジャンプして頭部ミサイルを撃つのもいい。

ゲルググ2回撃破狙い！



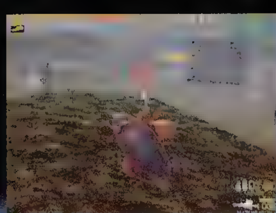
ズゴックは基本的に無視して、とにかくゲルググを狙うのが基本方針。



一瞬だけターゲットを切り替え、ズゴックの位置を確認してもいい。

このチームを相手にした場合の地球連邦軍側の狙いは、ゲルググ2回撃破につきる。中途半端にズゴックの相手をしても、空中制御＋頭部ミサイルを多用するスタイルに対しては、なかなかダメージを与えられないだろう。ズゴックをフリーにしてでもゲルググに攻撃を集め、可能な限り十字砲火や挟み撃ちの状況を作っていきたい。

ズゴックをフリーにしている場合も、ブーストをうまく使って着地のタイミングをズラしたり、レーダーによる位置確認、一瞬だけ視点をズゴックに向けて目視するなどすれば、ズゴックによる被害は最小限に抑えられるハズだ。



[illegible]



[illegible]

その他の注意点

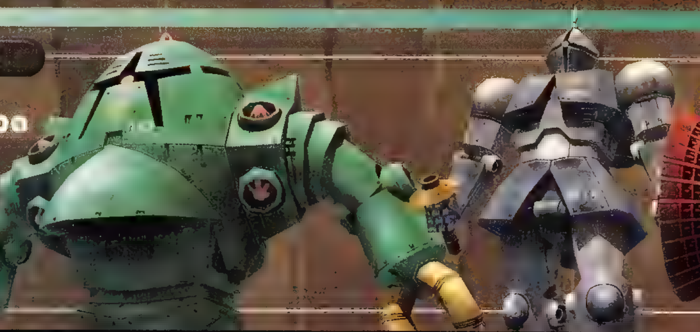
上記のゲルググ、ズゴックそれぞれの方針は、あくまでも地球連邦軍側がゲルググ2回撃破狙いに徹してきた場合の対応策である。ズゴックにも手を出してくるようなら、ゲルググも本来の攻撃力を発揮できるし、ズゴックも空中制御を多用したディフェンシブなスタイルを多用できるので、だいぶ楽な展開になる。

地球連邦軍側がゲルググ[illegible]

マップ対策：遮蔽物によって少しでもゲルググに攻撃が届かなくなることを期待するならば、ニューヤーク、グレートキャニオン、ジャブロー地下といったステージが若干有利か。逆にタクラマカン砂漠、黒海、といった遮蔽物の少ない平坦なステージは、避けたほうが無難だと思われる。

チーム戦術徹底考察

ゾック コスト200 & ギャン コスト245



各自、その任務を遂行せよ

肉弾戦のギャンと、遠距離支援のゾック。欠けている要素を互いに補完し合う関係なだけに、ぴったり息の合った連携が必要になる。

Text：善之字元帥

ギャンはチームの剣であり、盾でもある。信じよ、ゾックの援護は必ず敵を貫く！

ギャンにとって最初の仕事は、接近戦に弱いゾックから敵を引き離すこと。具体的には、ゾックと敵機を結ぶ直線上に割り込み、敵2機を相手に1機で立ち回るという形が理想的だ。

この形になったら、ギャンが狙うはステップ中特殊格闘のみ。むろん、1対2の負担は大きいが、ゾックの援護射撃を信じて大胆に行動しよう。特に、目の前の敵に援護射撃がヒットした瞬間は大チャンス。間髪入れずにコンボを叩き込めるようにしておきたい。

さて、この1対2のシナリオは、突撃役のギャンも無傷では済まない。敵側に大きな被害を与えつつも消耗し、ついには撃破されてしまうだろう。ここからが第2局面だ。ギャンを撃破した2機の敵機はゾックへと殺到するため、復活したギャンもこれを追いかける。理想をいえば、ここで敵機の背後から斬りつけ、ゾックを援護したいところだが、現実はそううまくいかない。ギャンが追いつくころには、すでにゾックは瀕死、というケースもしばしばだ。



常に2機を相手に立ち回り、敵機をゾックに近づけないことが重要。



ゾックの援護射撃が当たったら、間髪入れずにコンボを叩き込もう。

そして、ギャン→ゾックと撃破されたら、いよいよ戦いも最終局面。復活したゾックに敵を近寄らせないよう、ギャンは2機の敵機を抑えつつ戦おう。最後は、やはりステップ格闘が決め手になるはずだ。

前線で決死の2対1を繰り広げるギャンを救うのは、ゾックのメガ粒子砲である！

ゾックの役回りは、いうまでもなく援護射撃。僚機のギャンが開始直後から敵機を近づけないように戦ってくれるなら、比較的フリーの状態でメガ粒子砲を撃てる。前号紹介した「止まらないステップ射撃」も活用し、あらゆる角度から敵機を狙おう。また、このとき、ある程度はギャンを誤射してしまうこともあるが、あまり気にする必要はない。むしろ、ギャンごと敵機を貫けるなら迷わず撃つ、くらいの心構えで十分だ。



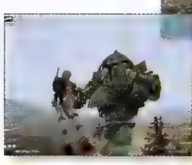
ギャンが敵機を2機とも引き受けてくれるため、ゾックは比較的自由に戦える。

注意が必要なのは、ギャンが撃破されたとき。敵機は2機ともゾックに向かってくる可能性が高く、復活したギャンが駆けつけるまで忍耐の時間が続く。ひたすらステップで逃げ回りつつ、こちらからもギャンに近づくように努力しよう。まあ、ほとんどの場合、ゾックはここで撃破されることになるだろうが……。

ゾックが撃破されると、戦局は再び振り出しに戻る。あとはしっかり援護射撃して、2機を引き受けているギャンをサポートすること。



ギャンが撃破されると一気に大ピンチ。回避能力が試される場所だ。

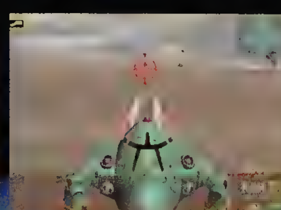


覚悟を決めて、格闘戦を挑んでみるのもひとつの打開策といえるかもしれない。

地形を把握すべし

ギャン&ゾックのチームでは、地形の「起伏」が勝率を左右する要素である。中でも注意が必要なのは、ベルファストやジャブロー地上といった、無数の窪みが存在するステージだ。こういったところでは、ゾックのメガ粒子砲がギャンのいる前線まで届きにくく、不利な戦いを強いられる。少なくとも、ゾックが水中に居座ってギャンが地上で孤立する……という展開だけは絶対に避けたいところだ。あらかじめ意志疎通を図り、なるべく広い場所を交戦ポイントに設定しておこう。

逆に、大きな起伏が存在しないステージ（サイド7やタクラマカン砂漠などが代表格）の場合は、チームのコンセプト通りの戦闘が実現できる。このとき、もしもゾック側に余裕があるのなら、戦闘開始時、破壊可能な障害物をできるだけ壊し、「地ならし」しておくのも効果的だ。



ギャンとゾックが同じ高さで戦っていないと、メガ粒子砲の支援効果が半減だ



ビルなどの破壊できる障害物は、序盤のうちに壊しておくと後が楽になるはず。

いきなりゾックを狙いたいのもわかるが、ギャンを無視するのはリスクが高すぎる。





最大のチャンスはギャンを倒した瞬間。ゾックに集中砲火を浴びせて速攻破壊だ！

倒しやすいのはどちら？

このチームと戦う場合、機体を問わず計3機撃破すれば勝利となる。では、どちらを狙うべきか？

理想的な勝ちパターンは、回避能力の低いゾックに2機で集中砲火し、そのまま3回連続で撃破してしまうというものだが、ギャンが行く手を阻む。驚異的な格闘能力を持つギャンを無視することはできないため、最初はやむを得ずギャンを狙うことになるはずだ。

つまり、実際に撃破する順番は、ギャン→ゾックまでが確定。最後の1機は位置関係や耐久力を見て柔軟に変更すべきだろう。焦点は、最初のギャンを倒すまでに、どの程度被害を抑えられるかにある。

G事典 **相手のチームとの相性**：ゾック＆ギャンが苦手とするのは、やはりガンダム×2のチーム。いかに格闘能力の高いギャンといえども、白い悪魔2機との直接対決は分が悪すぎる。その半面、ガンタンク入りのチームに対しては滅法強い。ギャンが相手にするのは事実上1機だけなので、負担が大幅に軽減されるのだ。ガンタンクの砲撃もあまり当たらないしね。

ここからが本番だ！ 『2』が出るまで遊び尽くせ!!



カプコン VS. エス・エヌ・ケイ ミレニアムファイト2000 プロ

「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ PRO」の攻略も今月でひとまず終了。先月に引き続き、前作からの細かい変更点と、ダンとジョーの対戦攻略を紹介していこう。

Text：戸塚先生

キャラ情勢にどう影響を及ぼすか？

体力値の変更点を探る

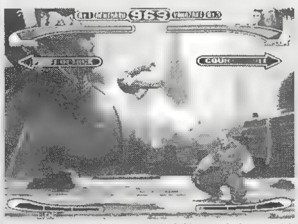
徹底的にキャラのバランスを整えた今作。体力面ではどう調整されたのか、前作と比較してみよう。

前作において、お買い得感の強かったレシオ1キャラは、体力が軒並み低下しており弱くなったといえる。特に、レシオ2のナコルルや舞よりも体力の多かったブランカは、大幅な調整を受けた。

対照的に、今までコストに見あっていない感のあったレシオ3キャラは、体力が増加したのでイイ感じだ。さらに今作のレシオ3キャラは、全体的に技性能の改良が見られ、攻撃力もアップした傾向にある。これらの変更点のおかげで、今まで厳しい勝負を強いられてきたレシオ3キャラも、安定した闘いを展開することができるだろう。果たして台風の目となるか？

前作をやり込んだプレイヤーの中には、今作で「あれ、こんなに体力が減るほど攻撃をくらったっけ？」と感じた人がいるのではないだろうか。そこで今回は、各キャラの体力を調べてまとめてみた。

これらの数値は、リュウの⬇+弱Ⓚを、体力満タンからKOするまでにヒットさせた回数。そのため、厳密には「体力」ではないのだが、便宜上このように記述させてもらうことをご了承願いたい。


このダメージ差を見よ。低レシオキャラは、通常技で押されるだけでかなりキツいぞ。

レシオ値	キャラ名	PROでの体力
1	[illegible]	[illegible]
	キング	[illegible]
	ダルシム、バイス、覇王丸	[illegible]
	ブランカ	[illegible]
	ダン、ジョー	62
2	舞、ナコルル	69(±0)
	春麗、モリガン	73(±0)
	リュウ、ケン、ガイル、京、庵、テリー、リョウ、キム	77(±0)
	E.本田、バイソン	81(±0)
	ザンギエフ、ライデン	86(±0)
3	バルログ(仮面あり)	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
4	殺意リュウ、暴走庵、豪鬼	96(−7)

両キャラともSNKグルーヴにして、リュウの⬇+弱Ⓚを体力満タンの状態からKOするまで当てた数。カッコ内の数字は前作比。

大いに悩む価値あり

SNKグルーヴ再考察

前作では使用するプレイヤーが少なかったSNKグルーヴ。今作ではシステム変更の影響により、選択する余地が出てきそうだ。

昨今の対戦事情はかなり煮詰まっており、レベルも高い。上級者相手だと、跳び込めば対空技で撃墜され、回り込みをすればそのスキに連続技を叩き込まれる、という具合だ。こうなると安易に攻め込めず、CAPCOMグルーヴではゲージも溜まりづらくなる。

加えて同グルーヴには、技をガードさせてもあまりゲージは増えず、コマンド投げスカリ時は一切ゲージが増えない、という変更が施されている。これでは慢性的にゲージが不足し、攻撃力もアップしない。さてどうしたものか？

そこで、SNKグルーヴを使ってみてはいかがだろうか？ メリットとしては、お互いにけん制で様子を見るような状況下においてもゲージを溜めることが可能で、必然的に相手もじれて攻撃を仕掛けざるを得なくなる点が挙げられる。攻め手に欠けるキャラや、コマンド投げスカリを戦略に組み込んでいたキャラにもオススメだ。

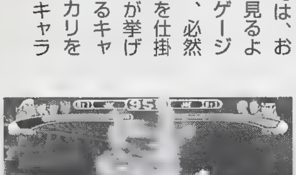
SNKグルーヴの問題点

今作の変更を踏まえてSNKグルーヴの優れた点ばかり挙げてみたが、問題点もいくつか存在する。それらは多分に、各キャラの超必殺技（CAPCOMグルーヴのLv1スーパーコンボ）が弱体化していることに起因している。

まず、全体的に発生が遅くなり、技後のスキも大きくなったことにより、「体力ゲージが点滅してからは、超必殺技が無制限に使える」というSNKグルーヴの大きなメリットが、前作ほど意味を持たなくなってしまった。超必殺技を連発するだけで強力な戦法になったキャラも多かったが、それも今は昔の話に。

また、前述の調整に加え、攻撃判定も小さく調整されたのか、浮かせた相手に対して追撃できる超必殺技が、ほとんどなくなってしまった（Lv2以上なら追撃可能というケースが多い）ことも挙げられる。

こうしてSNKグルーヴの良し悪しを述べてみたが、チームやキャラごとの相性なども含めて、一考の余地はあると思う。あとは皆さんで考えて判断していただきたい。


攻撃力が上がった状態をキープしたいのなら、無理に超必殺技を使わなくてもOKだ。

ゲー事典 **体力表の補足：**測定の方法については上記の通りだが、攻撃力や防御力といった内部的なデータも変更された可能性が考えられる。そのため、前作との比較は決して正確なものとはいえない点はご了承いただきたい。

これ以上いい思いをさせるな！

猛威を振るった戦法の今昔

前作には、分かっていても対処に苦労させられる強力な連係がいくつか存在した。それらが今作ではどうなっているのかを分析してみよう。

前作において誰しも一度は、ここに紹介した戦法でひどい負け方をしたことがあるのではないだろうか？「前作で強かった戦法は今作でも通用するのだろうか？」誰もが気になるそんな疑問を、このページで取り上げていこう。

先に答えを言ってしまうと、前作にあった強力な戦法のほとんどは調整された傾向にあり、何かしらの対応策は見つかっている。ここで取り上げていない連係などに関しても、きちんと回避できる行動があるはずなので、各自で研究してみるといいだろう。

使う側のプレイヤーにしてみれば、「弱体化してるだけじゃないか」と思ってしまうかもしれない。しかし、それでは少しうしろ向き。対応策の裏をかく行動を考えてみたり、もう一度使い方を練り直してみれば、新しい道が開けるはず。また、モリガンのような新しい戦術もまだ眠っているかもしれない。それらを発掘していくのも面白いだろう。

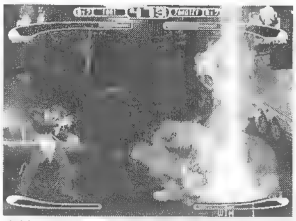
SNKグルーヴ 庵
MAX版八酒杯連発

前作で猛威を振るった、といわれてまず最初に思いつくのがこの戦法ではないだろうか。SNKグルーヴの利点を考えればすぐに思いつきそうなことなので、発売当初から横行していた戦法だ。理論上は全キャラ回避できることが判明したが、くらい判定の大きいキャラや回り込みの距離が短いキャラにとっては、ほとんど机上の空論でしかなかった。下手に動けばヒットしてしまい、うまく回り込みで抜けることができても反撃が確定するわけではなく、苦い思いをした人も多いだろう。

しかし今作では、引きつけて回り込みをすれば意外にあっさりと抜けることができるようになっている。

その理由としては、単純に八酒杯自体の攻撃判定が横に狭くなり、回り込みのスキにヒットしにくくなったことが挙げられる。加えて庵側の技後の硬直が長くなり、すぐにゲージ溜めを開始できず、容易に間合いを詰められるようになった。

結局のところ、実戦で使っていくのはかなり厳しそうだ。


意外と判定は狭いので、躊躇せず回り込もう。キャラ差はあるが、脱出は比較的ラク。

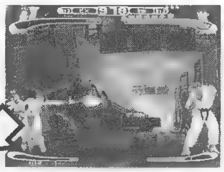
SNKグルーヴ EX舞
水鳥の舞連発

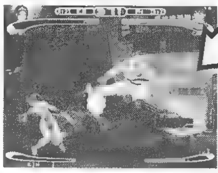
体力ゲージが点滅しているときに超必殺技を連発するという点では、上記の庵の戦法に似ているように見える。

庵の戦法と決定的に違う点は、技を出すたびにゲージを溜める必要がない、というところ。技後の硬直時間は長いものの、ゲージを必要としないために連発は容易だった。

だが、普通のジャンプ性能を持つキャラならばハイジャンプで跳び越すことが可能。さらに間合いによっては技後のスキにジャンプ攻撃を叩き込めたので、一部キャラ以外にとってはそこまでキツい攻撃ではなかった。問題は大型キャラやジャンプの飛距離が短いキャラで、八酒杯以上に強力な戦法だったと思われる。

これも前作より楽に回避することが可能となった。回り込みで抜けるのは相変わらず厳しいが、大型キャラでもハイジャンプでなんとか跳び越せるようになったぞ。


引きつけすぎても1発目に当たりやすい。ガードして様子を見るのもひとつの手だ。


お互い画面端でも（キャラにもよるが）ハイジャンプで跳び越して反撃可能だ。

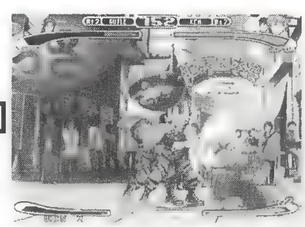
SNKグルーヴ ガイル
トータルワイプアウト

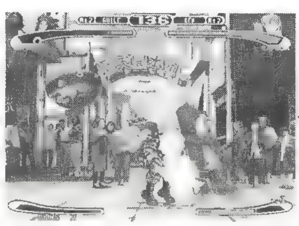
前作のトータルワイプアウトは、Lv1から無敵と強制停止時間があり、さらにガードされても完全に五分という優秀なスーパーコンボ。体力ゲージが点滅すれば、そんな高性能な技が出し放題になるのでさらに凶悪。ガードさせたあとに、投げと再びトータルワイプアウトの選択を迫るのが強力な戦法だった。投げのあとは起き攻めに移行できるし、ヒットすればサマーソルトストライクで追撃可能、ガードし続ければガードクラッシュが待っている。

理論上での反撃可能な技は、ザンギエフのスクリューパイルドライバーくらいのもので、SNKグルーヴのガイルは体力ゲージが点滅してからが怖かったものだ。出る杭は打たれる傾向にある今作、この強力な連係はどのように調整されたのであろうか？

当然といえば当然だが、トータルワイプアウトのスキは大きくなり、発生の早いコマンド投げや、弱攻撃での反撃が可能となった。ガード後に密着するため、前作ではそこからの二択が強力だったのだが、今作ではそれがアダとなり、しゃがみ弱Ⓚ×2→スーパーコンボなどの大きい反撃が可能になっている。

トータルワイプアウトはガイルの強さの大きな要因のひとつだったので、そこだけをとっても今作のガイルは弱体化したといっていいだろう。


前作ではよく見られたシチュエーションだ。ここからガイルの猛攻が始まる……、

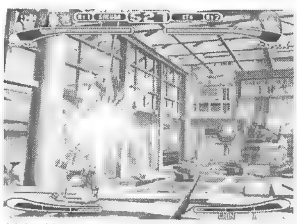

というのは前作まで。弱攻撃からの連続技をきっちり叩き込もう。

リュウ・ケン ほか
ジャンプ弱Ⓚからの選択

前作においてジャンプ弱Ⓚが強かったキャラは数多く存在するが、ここではリュウとケンに絞って解説していこう。

他キャラも含め、ジャンプ弱Ⓚが強かった理由は、攻撃判定が強いうえに入力してから着地するまでの間持続し、ものによってはめくり能力もあるからだといえる。しかし、リュウ・ケンにおけるジャンプ弱Ⓚの強さの本質は、ガードさせたあとの投げと昇龍拳の二択にあった。投げが決まれば再度跳び込んで起き攻めをすることができるし、昇龍拳がヒットすればさらに昇龍裂破（リュウで画面端なら真・昇龍拳）で追撃して大ダメージを与えることができた。

今作でも似たような選択は迫れるが、追撃が入る条件が厳しくなりダメージの期待値は大幅にダウンしている。さらに悪いことに、ジャンプ弱Ⓚの攻撃判定の持続時間が短くなり、通常技での対空がされやすくなった。これらの影響により今作のリュウ・ケンは、自分から攻めていくのは得策ではなくなってしまった。


対空手段に乏しいキャラにはありがたい変更点だ。強気に手を出していこう。

リュウ・ケンとは対照的に、同様の戦法がパワーアップしたキャラがいる。それは、シェルキックが強くなったモリガンだ。シェルキックは発生が早く、持続時間も長いのでガリガリと相手を押していくことができる。それだけで無敵技のないキャラは苦戦するだろう。シャドウブレイドとベクタードレインの存在で、ガード後の二択も強力だ。


ベクタードレインは、発生が早くダメージも高い優秀なコマンド投げ。積極的に狙おう。

ゲー事典 **EX舞・水鳥の舞の補足：** 1～2発目の技の発生や判定の大きさは変更されていない模様。2発目のあと、3発目が出るまでの時間が短くなったため、ハイジャンプや回り込みで回避できるようになったわけだ。しかし、Lv2以上になると大型キャラはいずれの方法でも回避できなくなる。Lv2以上を連発されることはありえないので素直にガードしよう。

対戦攻略

器用貧乏になってないかい？

若干クセはあるものの、一見なんでも揃っているように思えるジョーヒガシ。しかし、うまく機能させるには少し使いどころを考える必要があるぞ。



ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

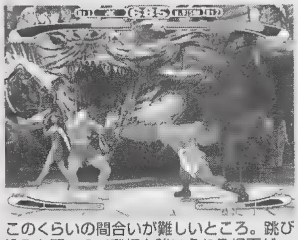
間合いの調整がキーポイント

ジョーには、判定が大きく画面端まで届く飛び道具と無敵の対空技、しゃがみ弱Ⓚからの連続技がある。レシオ1キャラの中ではかなり優秀な性能の持ち主だ。だがクセもあるので、これらを上手に使いこなすには、各技を使用してもいい間合いと条件を、キッチリ把握しておくことが必要不可欠になってくる。

実は、ジョーには不得意な間合いが存在する。中間距離から少し後方（要は弱タイガーキックで対空できない距離）にかけてがそれで、非常に立ち回りにくい。この距離では有効な技がないのだ。ハリケーンアッパーは発生が遅くスキも大きいために見てから回り込みで接近されるし、スラッシュキックもガードされると危険な位置になる。通常技けん制も、しゃがみ強Ⓚはアクセントとして出すにはいいが、スキが大きいので頻用はできないし、遠距離立ち強Ⓚもいまひとつ。相手に大ダメージを奪われる心配の少ない距離でもあるが、自分の技も機能しないので不利な闘いは続いてしまう。そうなったら無理をして相手に付き合わず、もう少し近寄るか、一気に離れるように意識しておこう。

近距離戦に持ち込めれば、信頼できる対空技があるうえ、ヒット確認のできるしゃがみ弱Ⓚからの連続技や、各種の連係がある。遠距離立ち強Ⓚも届く距離で出せれば有効だし、しゃがみ強Ⓟもリーチは短いが判定は強く、キャンセル可能なので使っていきたい。

このようにすればダメージ源が確保でき、持ち味を発揮することもできるだろう。



このくらいの間合いが難しいところ。跳び込みも弱いので我慢を強いられる場面だ。

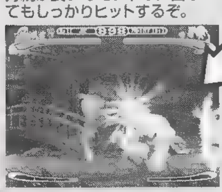


弱タイガーキックは微妙に発生が遅く、無敵時間も短い。多少の慣れは必要になる。

遠距離での対応

次に、中間距離を嫌って後方に下がった場合の攻防を考えていこう。ここでは弱ハリケーンアッパーと強スラッシュキックが活躍する。遠距離で弱ハリケーンアッパーを打つと、相手はジャンプか回り込みで避けつつ距離を詰めてくるだろう。そこで有効なのが強スラッシュキック。ジャンプ攻撃には弱いが、相手の回り込みを見てから出しても、余裕でそのスキにヒットするという強力な連係がある。それを知っていてガードを固める相手には、スラッシュキックで接近し近距離戦を挑もう。





強スラッシュキックは攻撃の持続が長いので、早めに出してもしっかりヒットするぞ。

体力負けしているときは、距離をおいても意味がないのであまりオススメできない。

弱キャラ？ なあに、我が道を行くだけさ

キャラ性能が高いとはいえない、いつも通りのダン。しかし、勝つために対戦する以上は、少しでも相手の体力を奪うことを真剣に考えていこう。



火引 弾
DAN HIBIKI

基本戦術の徹底

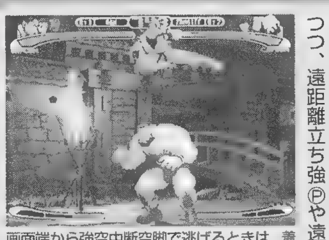
ダンの大きな弱点のひとつがリーチの短さ。ゆえに遠距離戦がかなり苦手……というよりは、離れたら何ひとつやれることがないのだ。すなわち狙うのはただひとつ、近距離戦ということになる。

ダンにとって一番攻めやすいのは、相手の足払いがギリギリ届かないくらいの間合いである。その位置をキープしつつ、遠距離立ち強Ⓟや遠距離立ち弱Ⓚを使ってダメージを与えていく……それがメインの方針だ。ほかに強我道拳を使うのも悪くはない。

しかし、遠距離立ち弱Ⓚも我道拳もダメージが低く見返りは少ない。その反面、割り込みや回り込みで対応されるリスクの大きさを考えると、使用頻度は抑える必要がある。

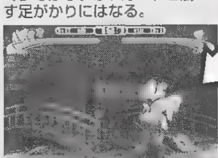
結局のところダメージを与えるために一番効率がいいのは、近寄って遠距離立ち強Ⓟを当てていくこと、という結論になった。かなりレベルの低い話だが、ダンはレシオ1キャラの中では一番体力が多いので、あながち的を外しているわけでもないはずだ。

もちろん地上戦のみではマンネリ化するため、ある程度ジャンプ攻撃も交ぜなければならない。基本は、ジャンプ弱Ⓚと弱の空中断空脚。弱の空中断空脚はジャンプ軌道が変わるので、弱Ⓚと使い分けて対空技の的を絞らせないようにしよう（とはいえ、強い対空技には厳しい）。また、弱の空中断空脚は、出す位置を調節すると相手の後方に着地できる（ガードは正方向）。うまく揺さぶりつつ、しゃがみ弱Ⓟからの連続技と投げの選択を迫ろう。



画面端から強空中断空脚で逃げるときは、着地後のスキに注意しよう。





攻撃力は低いが相手側にはうっとうしい攻撃。このあたりで弱空中断空脚を出すと……、

裏に落ちることができる。めくりではないが、ガードを崩す足がかりにはなる。

ガチンコ同士の勝負が熱いぞ

対戦格闘ゲームで破壊的に強い戦法やキャラが台頭するにつけ、「またこれかよ」なんて思ったことは誰しもあるんじゃないだろうか。真剣勝負にそんなことがあると（もちろんバランスが取れていれば歓迎だけど）少しさめたり、モチベーションが下がったり……。本作はそんなストレスを感じずにプレイできるのが嬉しいところだ。最初の頃は「？？？」と思う変更が多かったので少し斜めに見ていたが、やり込むにつれ、「なるほど納得」と思えるようになってきた。『2』ではかなりシステムが変更され、いろいろな新要素が加わるらしいが、本作を見るに、対戦のバランスにはかなり期待できることは間違いないだろう。

ゲー事典 **ノーマルバイソンの補足：** ギガトンブローがかなり強いことが発覚した。発生が早くなり、リュウ・ケンの⬆+強Ⓚクラスであればガード後に反撃が可能。よほど離れていない限りは相手の飛び道具を見てから出しても余裕でヒットする。また、ヒット数も増加しダメージアップ。Lv3／MAX限定で狙えるチャンスは少ないが、ゲージがあるときは常に意識しておこう。

Strategic Accelerator



ハリネズミ軍団襲来！

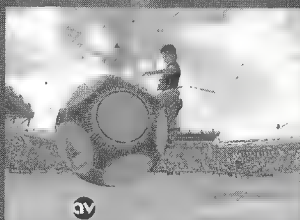
VIRTUA STRIKER 3

バーチャストライカー3

攻略も今回で最終回となるので、隠し要素を一気に紹介。
隠しチームからグラウンダーシュートまで大放出だ！

ゲームキューブ版 バーチャストライカー3 Ver.2002（仮題）

アーケードで絶賛稼働中の「バーチャストライカー3」が、ゲームキューブでオリジナル要素を加えて登場することが決定した。Ver.2002（仮題）として2002年の春に発売予定。ネットワーク対応も噂されるだけに、大いに期待したいタイトルだ。



2002年のワールドカップとあわせて盛り上がること間違いなし！

自分の腕を試せ！ ランキング＆トーナメントシステム紹介

トーナメント順位表示

…1位　…2位

これ以下は「SEMI FINAL」などと表示

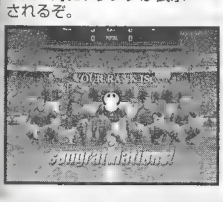
ランキング表示

SS S A A B B C D E （パンダ）

高い ←→ 低い

前作同様、コインを投入したあとにレバーを下方向に入力しながらスタートボタンを押すことで、ランキングモードをプレイすることができる。これは、CPU戦でのプレイを、いろんな視点から評価するというもの。パス回しや、得点までのプロセスなどが評価の対象となっていて、高い評価を得るには、より高難度のプレイが要求されるのだ。最高ランクは「SS」で、最低が「パンダ」となる。また、ランクの高さがさまざまな隠し要素と関連している可能性もあるので、意識してみてはどうだろうか？　一味違ったCPU戦を楽しむことができるので、ぜひ試してほしい。

ネームエントリー中に表示されるカップや皿は、トーナメントの成績を表している。スペシャルマッチに勝つとカップ、負けると皿で、それ以下はSEMI FINALなどと表示されるので、何試合こなしたのかが一目で分かるのだ。君もカップを目指せ！



クリアしたときやゲームオーバー時に、ランクが表示されるぞ。



プレイ中は、画面の左上にランキングモードの表示がある。

スペシャルマッチだ！ F.C SEGA & F.C SONIC

F.C SEGA使用コマンド

チームセレクト画面で、

頭文字がFの国に合わせてStartボタンを押す
頭文字がCの国に合わせてStartボタンを押す
頭文字がSの国に合わせてStartボタンを押す
頭文字がEの国に合わせてStartボタンを押す
頭文字がGの国に合わせてStartボタンを押す
頭文字がAの国に合わせてStartボタンを押す

例）頭文字がFの国……FRANCE（フランス）など

CPU戦を1コインで勝ち抜いて優勝すれば、スペシャルマッチに登場するF・C SEGA。チームセレクト画面でコマンドを入力すると使用できるというフィーチャーは、すでにシリーズ恒例となった。

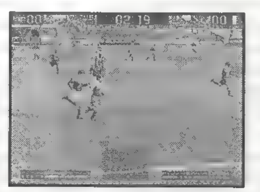
さらに、今回は特定の条件を満たすことでF・C SONICが出現するのだ。セガおなじみのキャラクター、ソニックやテイルズ、ナックルズたちがフィールドを縦横無尽に駆け抜ける姿は必見だ。

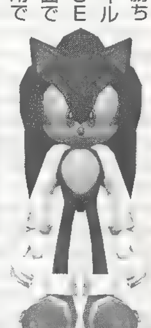
詳しい出現条件は不明だが、ナイスプレイを心掛ければ出会えるかも……。





ソニック軍団大暴れ！　コミカルなキャラクターたちがフィールドを走り回るぞ。





プレイヤーチームとして使用できるF.C SEGA。もう恒例行事のようなものだ。

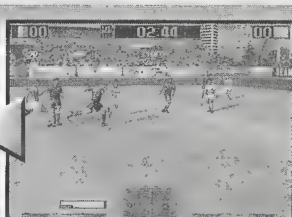
グラウンダーシュート

シュート体勢であることをすると、低い弾道のシュートを打てる。やり方は、シュートボタンを押してシュートゲージを80%以上溜め、いったんボタンを離し、キャラクターがシュート体勢になったらもう一度ボタンを押すというもの。正確には、足がボールに触れるフレームから、その直前3フレームの間に再度ボタンを押した場合に成立する（1フレーム＝1／60秒）。成功時にはゲージがオレンジ色に変化するので分かりやすい。

ただし、このシュートを打つためには前述の通りゲージが80%以上必要なので、フリーの状況でなければ打てるチャンスは少ない。無理をしてまで使う必要はないのだが、一度は試してほしい。



成功したときはゲージがオレンジ色に変化するので、一目で分かる。



ゲージを80%以上溜め、一度ボタンを離してから再度ボタンを押す。

ゲー事典　**グラウンダーシュート：** 低い弾道で放てるグラウンダーシュートだが、80%以上のタメが必要なので意外と使うチャンスは少ない。唯一の利点は、キーパーがボールを弾くことが多いところ。これをうまく押し込むことができて初めて、有効なシュートとなる。ただ、フリーであれば無理にグラウンダーにしなくても楽にゴールは狙えるので、ある意味、趣味のシュートだ。

戦術切り替えシステム
TACTICS SWITCHOVER

プレイ中にスタートボタンを押すことによって切り替えることができる戦術……みんな使っているだろうか？ ノーマル状態でもそれなりに得点はできるので、あまり意識してない人も多いはず。だが、状況によってうまく使いこなせばかなりの効果を発揮するので、使わないのはもったいないぞ。具体的にどうなっているのかイマイチ分かりにくいという人のために、状況説明も交えて紹介するので、これを機に使ってみてほしい



画面下にある戦術切り替え表示はスタートボタンで選択が可能だ。

戦術切り替えの選択後、点滅している一定時間は機能しないので注意したい。



ディフェンシブモード

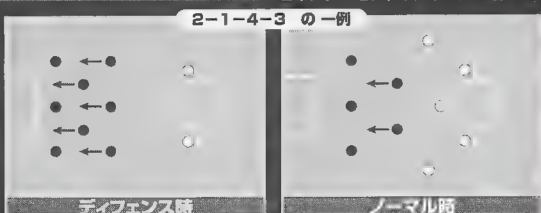
ディフェンシブモードは、名前通りに守りが堅くなる。なぜなら、中盤の選手があまり上がらず自陣にいることが多くなるためだ。全体的に下がるというイメージがあるので得点はできないと考える人もいると思うが、それは大きな間違い。カウンターを狙ってボールを奪えば、前線に残ったFWで一気に得点することも可能だ。ただ、中盤の選手があまり上がってこないので、キーパーに弾かれたときなどの押し込みは期待できない。それでもセンタリングを上げられれば十分チャンスはあるので狙っていこう。

カウンターでFWにパスが通れば、ディフェンスモードでも得点するチャンスはある。





通常よりも自陣の選手数が多くなるので、自然とインターセプトのチャンスが増える。



ノーマル状態では中盤の2列目まで前線にいるので、守備的な動きは3列目と4列目のDFが受け持つことになる。ディフェンスモードにしたときには、2列目までの中盤選手が後方まで下がってくれるので、当然守りは堅くなる。ただ、ディフェンス時に攻撃すると、FWの選手しか前に走り込むことがないので、インターセプトされることが多くなる。

オフェンシブモード

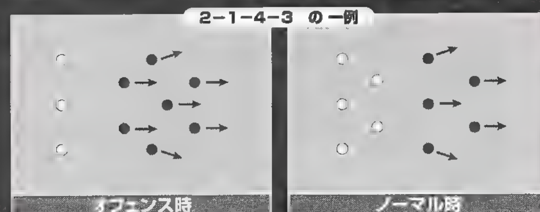
オフェンシブモードは、攻撃的なフォーメーションになること。この特徴が顕著に表れるのが"ゴール前の密度"だ。例えば、シュートしたボールがキーパーに弾かれてルーズボールになった場合、選手が素早くフォローに走ってくれるなどの動きが多くなる。ほかにも、ゴール前からのクリアボールに反応しやすくなるなど、怒濤の攻めを展開できるのが大きな利点だ。ただ、中盤の選手もゴール付近まで上がってしまうので、ディフェンスが手薄になるのが欠点。カウンターをくらうとピンチになるのは覚悟しておきたい。

センタリングを上げたときにゴール前に多くの選手がいるのもオフェンシブモードの特徴だ。





ゴール前に詰め寄る選手の数が増えるので、シュートチャンスも当然多くなる。



ノーマル状態では前線の3人がゴールエリアに接近することが多く、少し引いた位置に中盤の選手が待機する形になる。例えば、FWがボールを持った場合は、2列目の選手が走り込むのが基本だ。オフェンス時には、2列目までの選手が全員上がり気味になり、フォローは3列目のMFが受け持つ感じになる。クリアボールを奪うことも多く、非常に攻撃的だ。

バチャスト3を見直してみる

筆者もお気に入りの本作ではあるが、プレイしていると気になるのが、スライディングタックルと視点の位置。不用意に出せば退場の危険性もあるタックルだが、[illegible]に出されたときのタックルをかわすのはヒジョーに困難。視点に関しては、とにかく近く感じるため、もう少し引いた視点でプレイできればパスの自由度が広がると思うのは自分だけかな……。[illegible]



もう少し視点を引いてくれれば味方選手も見やすく、パスが出しやすいのでは？



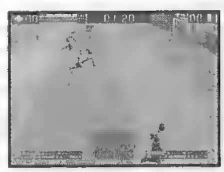
早めに出されたスライディングの強さは[illegible]。切り返しても[illegible]

華麗なドリブルを見よ！
特殊選手の存在

プレイしてみて気がついた人もいると思うが、特定の選手は通常の選手とは違った高い性能を持っている。性能の違いが顕著に表れるのが、足の速さとフェイントだ。

足の速さはボールを追うときの速さやドリブルの速さに関係し、通常の選手よりも大きく上回る。前線のFWにスルーパスを出したとき、相手DFを振り切ってゴールに向かう姿はなんとも頼もしい。

フェイントは若干分かりにくいが、ドリブル中に巧みな切り返しをしたり、華麗なコントロールでボールをキープする能力。おもに中盤の司令塔に多く見られる能力で、フランスの10番は特にこの能力が高い。完全にボールを奪われないわけではないが、DFを引きつけてからスルーパスを出すなど、行動範囲は広がるので試してみてほしい。



スルーパスに素早く反応できるのは魅力。ブラジルの9番は特に足が速いのだ。

フェイントをしながら、しっかりボールをキープ。うまくDFを引きつけたい。



ゲー事典 **特殊選手の補足**：特別な選手を知るには、各国のスター選手を探せばいい。実物のサッカーにはあまり詳しくないという人も、サッカー好きの友達に聞いてみたり、サッカー雑誌を少し読んでみれば、すぐに分かるはずだ。実在のスーパースターを覚えれば、よりチームに愛着がわくので楽しさ倍増というわけ。来年のワールドカップに向けて覚えてみてはいかが？



スーパーなモンキーもヨロシクね！ ウキッ!!

MONKEY BALL™

初心猿ワンポイントアドバイスをしっかり読んで、中級コース後半15フロアのクリアを目指してみよう！

Text：キャサ夫

初心猿へ送るワンポイントアドバイス

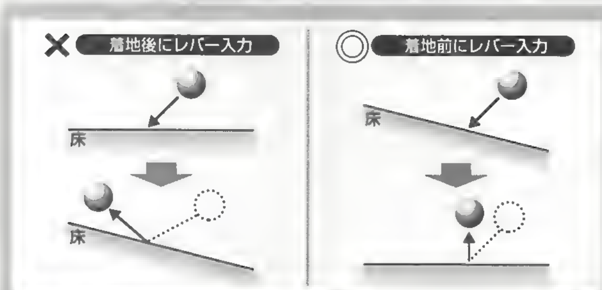
バナナ型レバー1本でお手軽に遊べる「モンキーボール」。一見簡単そうに見えるけど、ゲーセンでプレイする初心者のなかには、まだうまくボールを操作できていない人もいる様子。ここでは、そんなプレイ回数の少ない初心猿のために、うまく玉乗りできない理由をいくつかピックアップして、ワンポイントアドバイスを紹介していこう。

●アナログレバーを正しく使ってね、ウキッ！

おサルの入ったボールが思った方向に転がってないとき、レバーを全開に動かしすぎて、右へアワワ、左へアワワと焦る人が多い。しかし、そんなときこそ冷静に少しだけレバーを倒せば、意外とスムーズにボールをコントロールすることができるのだ。ゆっくり丁寧に操作すれば、より思った通りにボールを動かすことができるぞ。また、ボールの中のおサルの足元を見ながら操作すれば、ボールの接地点もわかりやすく、狭い道でもうまく操作できるはずだ。

●ボールじゃなく、床を動かしてるんだよ、ウキキ！

ボールを操作してる感覚が強い「モンキーボール」。しかし、正確にはレバーで床を傾けることによってボールを転がしているのだ。プレイ中は、この意味の取り違いが実に大きく出てくる。ボールが床に接地しているときは、前後左右にボールを動かす感覚でも構わないが、ボールが空中にいるときはそうもいかない。ジャンプして勢いのついたボールを減速させようとレバーを手前に引いても、空中で減速することはないぞ。床に接地したときのボールの進入角度によって、すべてが決まるのだ（上部イラスト参照）。





アナログレバーだからこそ、細い道での絶妙なボールコントロールが可能なのだ!!

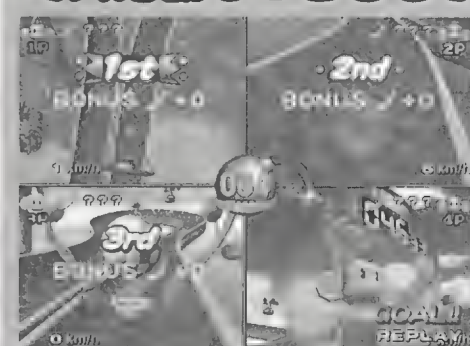
タイムアタックが面白い！

サルのようにひたすら「モンキーボール」をプレイしていて、ひとつ気付いたことがある。それは「このゲームがドライブゲームに近い！」ってこと。ある程度クリアできるようになってくると、次はタイムを縮めて高得点を狙う段階に進む。そして、狭いコースを早く転がるには……そう、ライン取りが命！　アウトインアウトというラインがこのゲームでも重要になるのだ！　皆さんも今度ゲームセンターで遊ぶときには、ぜひドライブゲーム感覚でプレイしてみてはいかがでしょうか？

ニンテンドーゲームキューブに『スーパーモンキーボール』登場!!

ニンテンドーゲームキューブで「スーパーモンキーボール」の発売が決定！　アーケード版「モンキーボール」に勝るとも劣らないオリジナル要素満載の作品だ。一番の特徴は、最大4人同時プレイが可能になっていること。さらに、面クリア型のモード以外にも、ミニゲームが複数用意されているらしいぞ。今年の秋はおうちでみんなでウキッキー!!

4人対戦もできるぞ！



発売日：今秋予定
価格：未定
対応ハード：ニンテンドーゲームキューブ
ジャンル：アクション



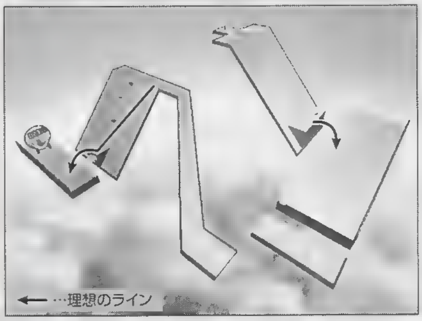
アーケード版をも勝るようなグラフィックとオリジナル要素が魅力的！

オリジナル要素満載！

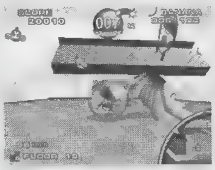


前号のお詫びと訂正：本誌7月号、81ページにて掲載しました「モンキーボール」の記事中に誤りがありました。中級コースフロア11の説明文中に"安全に行くならば迷わず「0.5」"とありましたが、正しくは"安全に行くならば迷わず「1.0」"です。ここで訂正させていただくとともに、深くお詫びいたします。

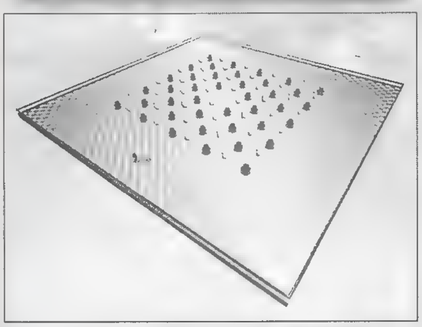
2つ目のジャンプ台が難所
中級 FLOOR 19
制限時間 30秒



このフロアには大きなジャンプ台が2つあるが、スタート地点から2カ所目にあるジャンプ台がクセモノ。ジャンプ台の手前にある2つのバンパーがおサルの邪魔をするのだ。ここのジャンプ台へはまっすぐに下りるのではなく、斜めに進入するようにしよう。また、ここには房バナナが置いてあるが、間違いなくワナ！　欲張らずにクリアを優先だ。


一応、まっすぐに飛び移れるけど、安全にね。

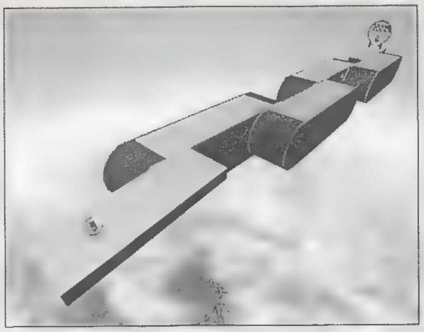
バンパーだらけのボーナスフロア
中級 FLOOR 20
制限時間 60秒




全部取れなくてもおサルは減らないから安心。

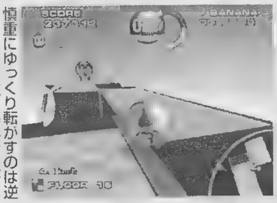
40個設置されているバンパーの間に、バナナが全部で50本置いてあるボーナスフロア。制限時間は60秒あるが、一度バンパーにぶつかってしまうとボールの制御が難しく、時間を取られてしまうこともしばしば。ここは多少ゆっくりでも構わないから、直線的にバナナを取っていくようにしよう。余裕を持ってすべてのバナナを回収できるぞ。

床はベルトコンベアー
中級 FLOOR 16
制限時間 30秒

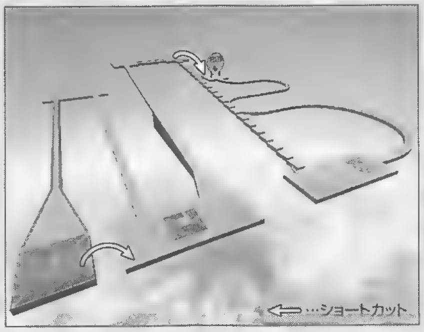


ベルトコンベアーのように可動している床の上を渡ってゴールを目指すフロア。ここは、ボールをゆっくり転がすと床の動きで進行方向を定めづらい。そのため、スタート地点から思い切りボールに勢いをつけるのがオススメだ。ベルトコンベアー状の床は左右に計4つあるので、できるだけその内側を通り、より直線的にボールを転がすようにするといいぞ。また、最後のベルトコンベアー状の床からゴールのある床に移るとき、勢いをつけ過ぎていると、そのまま落ちる恐れがあるので注意。


ボールに勢いをつければ、普通の床と変わりはないぞ。


慎重にゆっくり転がすのは逆にダメ。勇気を持ってね。

初級よりも道が狭いぞ
中級 FLOOR 17
制限時間 60秒

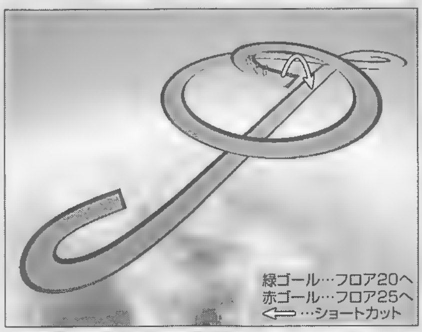


コースレイアウトは初級フロア10とほぼ同じだが、勾配部分があり、道が狭くなっている。スタート地点から隣の床へは初級同様に端から勢いをつけてショートカットが可能だが、その隣の床へはフチがないため飛び移ることができない。ただ、狭い道幅の坂を上ったところにある床からは、ゴールのある床までショートカットが可能だ。


隣の床へは初級コース同様、端から勢いをつけてフチを利用してジャンプ。ただし、ショートカットできるのはここまで。


ゴールゲートの裏側にある若干広いスペースへ向かってショートカットしよう。落ちる瞬間に減速するのがコツになるぞ。

ゴールに向かって全速力！
中級 FLOOR 18
制限時間 60秒



スタートと同時に、目の前にある青・緑・赤色のゴールが移動開始！　普通に追いかけても赤ゴールに追いつくことはできないが、マップに記された矢印のようなショートカットで先回りが可能。スタートしたら、レバーを右前方へ入力して下にある道へ落ちてみよう。道幅が広いので、比較的簡単に着地できるはずだ。そのあとは、着地したときの勢いを抑えて直線部分でゴールを待ち受ければ問題ない。ただ、ゴールがもの凄い勢いで近づいてくるので、確実にくぐれるように位置を調整しよう。


道幅が広いので、ショートカットは安心してできるぞ。


ゴールを待つときは、必ず直線部分で。落ち着いて！

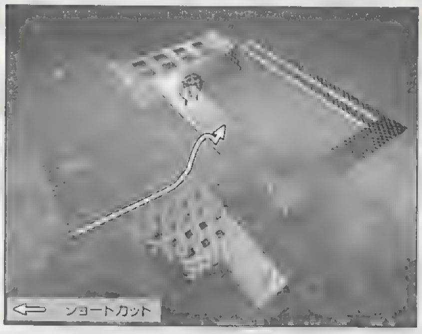
中級コースで永久パターン発覚!?：ここではあえてその方法は伏せさせてもらうが、中級コースで永久パターンが発覚してしまった。それなりのボールコントロール技術が要求されるものの、時間と根気さえあればいくらでも点数を稼ぐことができてしまう。中級コースは3つのコースの中でも特にスコアアタックが熱かっただけに誠に残念だ。



床が穴だらけだよ～

中級 FLOOR 23

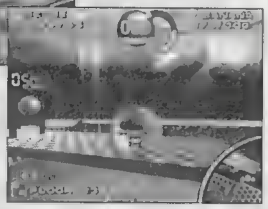
制限時間 60秒



スタートからゴールまでの距離が長く、床には無数の穴ボコがあるので、普通にクリアするには慎重なボールコントロールが強いられる。しかし、その穴ボコを利用すると、マップに記したようなショートカットが可能！　コツは穴ボコまでの助走と、穴ボコにボールを引っかけるタイミング。慣れるまで安定はしないが、狙う価値大だぞ！



フロアの端まで行き、たっぷり助走距離を取って猛ダッシュ！　ボールを最後の穴ボコに引っかけると……な、なんと!?

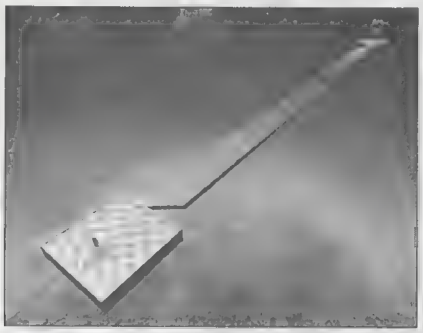


ボヨヨ～ン!!　結構ゴールのある床まで距離があるけど、ショートカットが可能なのだ！　ぜひ勇気を出して狙ってみよう！

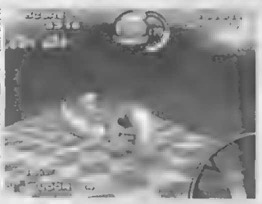
このハシ渡るべからず

中級 FLOOR 24

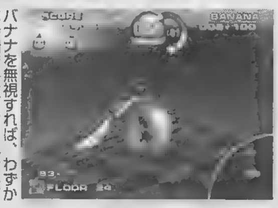
制限時間 30秒



大きな橋が中心を軸に左右に大きく傾き、渡るものを振り落とそうとする。このフロアのセオリーは、橋が傾いた方向と反対側にレバーを倒して、できるだけ橋の中心にボールを位置させること。橋の中央にあるバナナを丁寧に取っていく感じでボールをコントロールすれば、問題なくクリアできるはずだ。ただ、ボールコントロールに自信のないプレイヤーは、スタートしたら一気に橋を渡り切るようにしよう。左側に傾くのを1回だけ堪えればゴール地点のある床までたどり着くことができるぞ。



床が傾く方向と逆にレバーを倒して堪えるのがセオリー。



バナナを無視すれば、わずかな時間で一気にゴール可能。

多彩なトラップに注意！

中級 FLOOR 25

制限時間 60秒



スタート直後に2つのバンパーと四角い穴がある。ここで、バンパーを回り込むようにして穴へ向かって勢いよく突っ込むと、フチでジャンプしてそのまま緑ゴールまでショートカットができるのだ！　ただし、穴へ向かって斜めに進入するため、ジャンプした瞬間に空中でレバーをゴール方向へ入力して、向きの調整をすることを忘れずに。



バンパーにぶつからないように、回り込む感じで穴へ向かうのがポイント。そのまま勢いをつけて穴へ斜めに進入しよう。

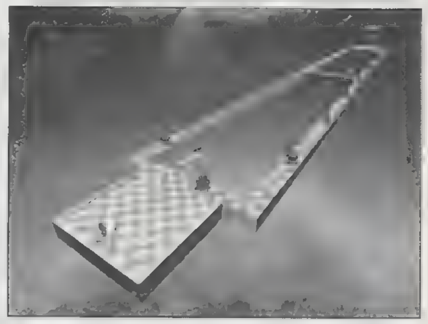


うまくジャンプが決まっただけでは安心するな！　ジャンプ後、空中でゴールが正面になるように調整するのも重要！

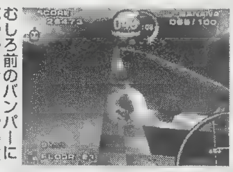
バンパーに張り付け!!

中級 FLOOR 21

制限時間 60秒



スタート地点からゴールまでを結ぶ橋の上をバンパーが一定の間隔を空けて移動しているため、そのバンパーから逃げるようにしてゴールを目指さなければならない。このフロアの難しいポイントは中盤の右→左と曲がる場所。ここでは後ろから来るバンパーに押されてフォールアウトしやすいので、できるだけ前のバンパーに張り付く感じにしよう。

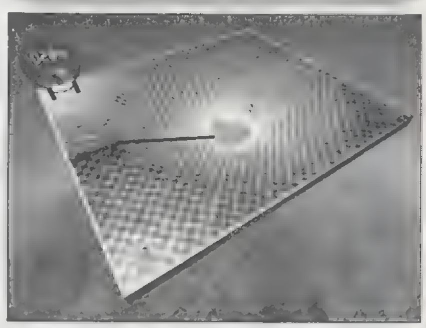


むしろ前のバンパーにぶつかりそうな勢いで。

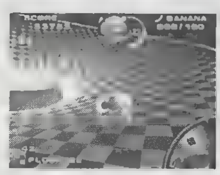
中央の穴に注意せよ！

中級 FLOOR 22

制限時間 30秒



フロアの中央が陥没し、大きな穴が空いている。ここはできるだけ外側を通って、中央の穴に落ちないようにゴールを目指そう。注意点は、ゴール付近の平坦な場所へ上り切れなかったときに、ボールが再び穴のほうへと転がっていってしまうこと。その場合はレバーをフロア外側へ入力すれば、うっかり穴へ一直線という恐れもなくなるはずだ。

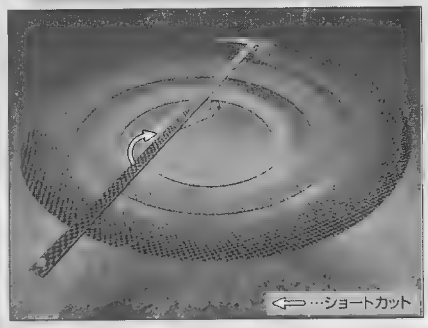


穴付近の房バナナは、慣れるまでは極力無視！

サル事典　**フロア25の補足**：マップ中の矢印Bは、矢印Aよりも安定したショートカットになるが、矢印Aのショートカットよりもゴールするまでの時間が大幅にかかる。一方、矢印Aのショートカットは、矢印Bよりもある程度のボールコントロール技術が要求されるが、スタートからゴールまでの時間は約3秒!!　どっちのルートでいくかはキミ次第だ！

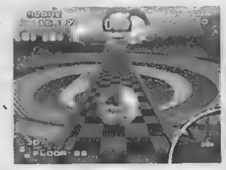
目が回るよ〜

中級 FLOOR 26 制限時間 60秒



⇦…ショートカット

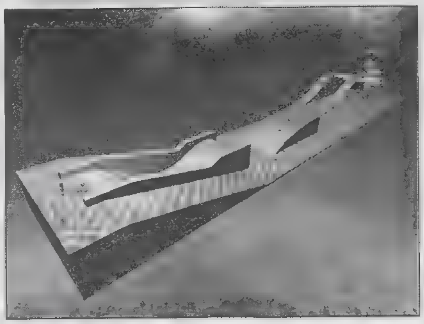
スタートしたら中央の円部分の道が真下付近に来るまで前へ転がり、思い切って左側へ飛び降りてみよう。ゴール直前まで一気にショートカットできるぞ。飛び降りた際、確実に床へ着地できるようにボールの方向を操作する必要があるが、道幅は思ったより狭くないので着地は意外と簡単。むしろ注意すべき点は、着地したあとのボールの制御だ。



飛び降りる位置は、下に見える床を目安に。

助走をつけてジャンプ！

中級 FLOOR 27 制限時間 30秒





ゴール前の上り坂が狭いことに注意して加速しよう。

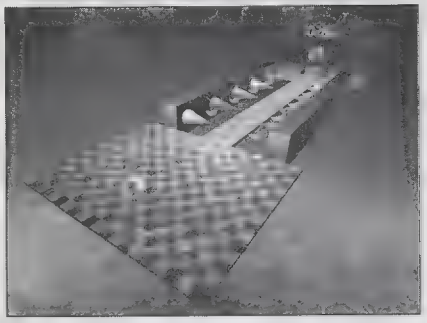


勢いを殺すことなく、そのままゴールへ突っ込め!!

2つ目のジャンプ台への上り坂が途中から狭く分岐していることに注意しよう。1回目のジャンプ後にコースの端へ寄るのもいいが、慣れないうちはスタート時から左右どちらかに寄るように。

ミンチにされる!?

中級 FLOOR 28 制限時間 30秒



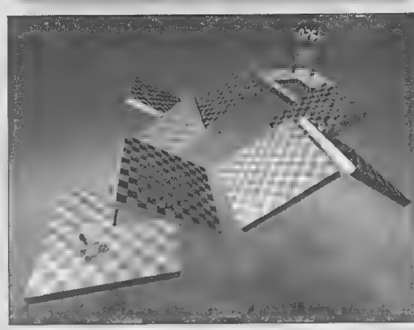
ゴールまでは1本道だが、両脇からデッカイ針が左右交互に邪魔をする。交互に動く針と針の間にボールをうまく移動させて、ゆっくりと進んでいこう。中級コースの後半フロアとしては、決して難しいものではないので比較的簡単にクリアできるはずだ。ちなみに、針を2個飛ばしで移動することも可能。点数を稼ぐならば狙う価値はあるが……。



5Km／hを目安にボールを転がすとベスト!!

1回だけ踏ん張れ！

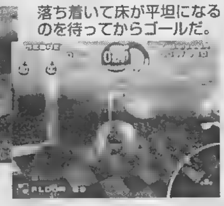
中級 FLOOR 29 制限時間 30秒



真ん中に穴の空いた床が分割して互い違いに動く。一見難しそうだが、スタートしたら左ルートで一気にゴール手前まで移動し、一度だけ床が平坦になるのを待てば、すんなりゴールできるぞ。



スタート後、躊躇することなく左ルートで移動。



落ち着いて床が平坦になるのを待ってからゴールだ。

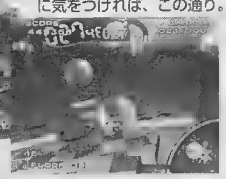
バンパーが強敵

中級 FLOOR 30 制限時間 30秒





床が一列に並んだ瞬間、ゴールへ向かって猛ダッシュ!!



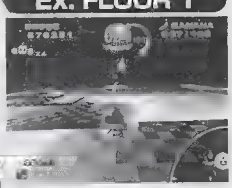
4枚目の床にあるバンパーに気をつければ、この通り。

中級コースのファイナルフロア。スタート直後にゴールの右側を注目していると、一瞬だけ動いている床が直線で結ばれる（左上写真）。この瞬間を狙えば一気にゴールすることが可能だぞ。

中級にもあったウキ！ エクストラフロア!!

中級コースも、ノーミスクリアすることでエクストラフロアへ突入!! 初級コースの3フロアに2フロアが追加されているぞ！

Ex. FLOOR 1



Ex. FLOOR 2



Ex. FLOOR 3



Ex. FLOOR 4



Ex. FLOOR 5



挑戦してねん♥

サル事典

Ex.フロア5のワンポイントアドバイス：ゴール正面から縦回転している床に乗り移ろうとしても、フォールアウトの危険性大！ 床の回転軸部分から乗り移るとうまくいくぞ。

次号予告：次号からはS級難度の上級コースを攻略していくぞ。つまずきやすいフロアを徹底分析！ 予想もつかないようなショートカットパターンが満載！ ご期待あれ!!



風は疾った、雲も疾った

ダイナミックゴルフ

DYNAMIC GOLF

アウトを入門コースだとすると、インは中級をスッ飛ばして上級並みの手応え。常に次のことを考えて組み立てよう。







コース内の矢印は理想のラインを表したものです。











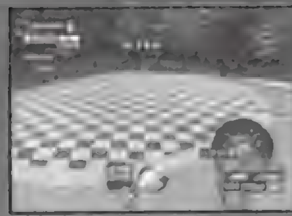


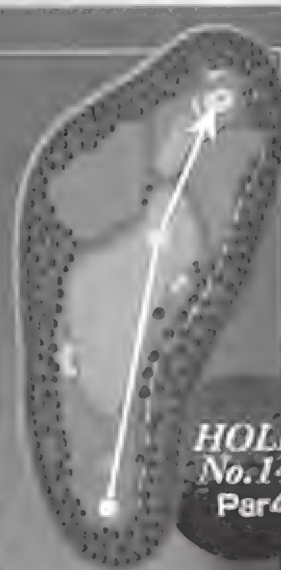
ゲー事典 それはデビッド。基本的にショットはみな正確に打てるので、ウッドで飛距離を稼いでアイアンのスピンで止める、という方針を守りさえすれば、反対に苦労するのは、やっぱりキョウコ。ボギーは叩かないがバーディーは厳しいキャラなので、18

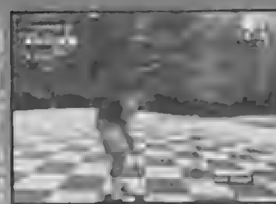
HOLE No.15 Par4

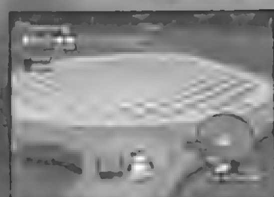


HOLE No.14 Par4

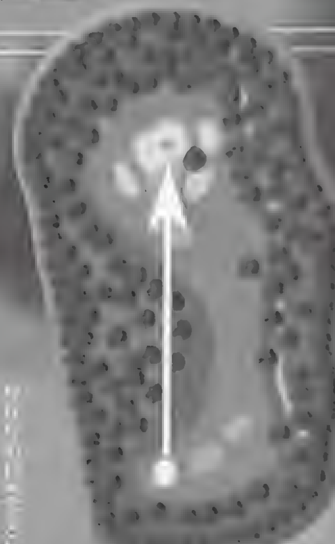






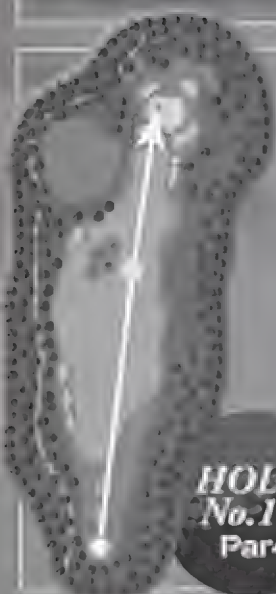


HOLE No.16 Par3





HOLE No.18 Par4





HOLE No.17 Par5





実際にゴルフって……

『ダイナミックゴルフ』は、トラックボールのおかげでかなりソレっぽい感覚で遊べるゴルフゲームの秀作だ。しかし、やはり自分の身体で打つのは違う。ぜひ一度、真っすぐ打つことの難しさを味わってみてほしい（笑）。

ゲー辞典 **フェードボール・ドローボール**……真っすぐ打ち出された後の落ち際、フェードは右、ドローは左に切れていくボール。このゲームではそこまで打ち分けることはできないが、フック [illegible] **打ち下ろし** [illegible]



ハグランチャーでクリアを目指せ！

NIGHT RAID

ナイトレイド

Text：[illegible]

[illegible]となるステージ5に[illegible]えて、[illegible]ボス[illegible]まで[illegible]！
クリアできるようになったら、ハグランチャーのパターンを[illegible]ハイスコアも[illegible]う!!



[illegible]ることができたプレイヤ[illegible]と苦労しないハ[illegible]、出現するザコ敵の[illegible]10種類とほかのステ[illegible]に比べて多いが、注意し[illegible]ないのはユジュ[illegible]ツリ、ソークシ[illegible]だけ。それぞれ自[illegible]た弾を撃って[illegible]現ポイントを覚[illegible]の確保を忘れずに。[illegible]このステージのみパ[illegible]アイテムを出す

[illegible]ステージ[illegible]ボムが[illegible]逃さずに[illegible]さて、[illegible]ポイント[illegible]ソークシン[illegible]と、イシイ編隊からスタートする終盤の[illegible]られる。[illegible]されている[illegible]

ココが踏ん張りどころ!?
STAGE-5

[illegible]





[illegible]

CHECK POINT [illegible]ラッシュ地帯

[illegible]



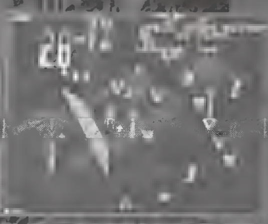
写真にある矢印のような軌道で自機を移動させていけば、効率よく弾封じ可能だ。

CHECK POINT 中[illegible]ラッシュ地帯

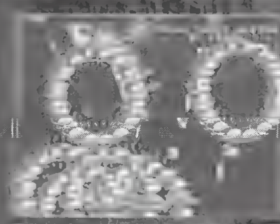
[illegible]



[illegible]



[illegible]動してアイテム回収＆弾[illegible]



[illegible]

CHECK POINT 隠しアイテム地帯

[illegible]後は、アイテムキャリアーのイシイ×15が出現する隠しアイテムポイント。[illegible]

STAGE BOSS ギルッツ・トーコマ

ステージ5ボスのギルッツ・トーコマは、残り耐久力[illegible]によって攻撃パターンが3段階に変化していく。

まず開幕の第1段階はピンク扇弾＋自機を狙った弾（緑・青・赤・ピンク）による攻撃だが、これについては弾速が遅いので問題なし。第2段階の攻撃は、ピンク扇弾と自機座標を狙った3ウェイ弾（青・緑）＋高速2ウェイ弾（赤）。高速2ウェイ弾は、段階が変わった直後とボスが画面下から上に戻るモーションのときに連射してくる。最後の第3段階の攻撃はピンク扇[illegible]

第1段階パターン



[illegible]

第2段階パターン



[illegible]

第3段階パターン



[illegible]

最終ボスとの一騎打ち！ STAGE-6

[illegible]

スタート[illegible]パティンボとの戦闘が始まるステージ6。[illegible]

はっきりいって、ボムを使わない弾避けを重視したパターン[illegible]

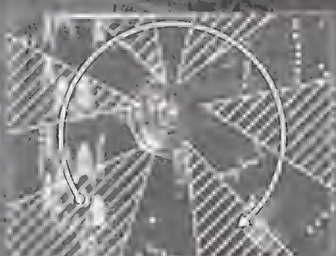
ただ[illegible]は別で「2次形態で何回ハグランチャーを撃てるか？」が[illegible]



[illegible]ボス戦から連チャンとな[illegible]

2次形態パターン①

[illegible]



2次形態パターン②



タイム19秒を切った時点でこのパターンへ移行。基本的に画面上部を移動していれば、自機を狙った本体からの3ウェイ連射弾（赤）とビット×2から[illegible]

FINAL STAGE BOSS パティンボ

[illegible]本体へショットを撃ち[illegible]いくことも忘れずに。

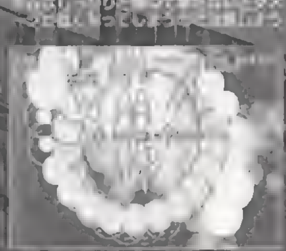
[illegible]→ボム×2で簡単にクリアする[illegible]



[illegible]回収できて[illegible]



[illegible]



[illegible]

パズルなシューティング？

[illegible]

ゲー事典 ラスボス補足 [illegible]

強ボス揃いの5～6面を攻略!!

ゼロガンナー2

ZERO GUNNER 2™

アドリブでもなんとかクリアできる前半面と違い、5面以降は精度の高いパターン化が要求される。難しい場所をピックアップして攻略していこう。

※本記事の攻略パターンは、ホーカムでのプレイを前提に構成されています。

Text：善之字元帥

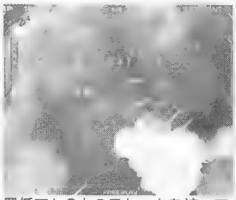
ステージ5以降はオプションアタックの使用計画が重要

5面からは、オプションアタックのストックが足りなくなる傾向にある。

まず、5面では道中で2本、ボスで3本のストックを消費する予定。道中で溜まるのはおよそ4本なので、ステージクリアまでに1本の「赤字」である。

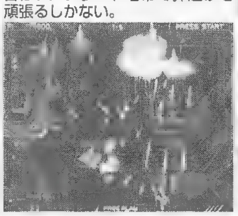
一方、6面での消費回数は、道中2本とボス5本。こちらは道中で約5本溜まるが、結局は2本の赤字が出てしまう。

これらを総合すると、6面までノーミスでクリアするのなら、4面終了時に最低3本のストックが必要ということになる。どうしても足りないという人は、前半面のパターンを見直そう。



最低でも3本のストックを持って5面に突入できるように、前半面のパターンを見直そう。

ストック不足で5面に突入した場合は、アフリート地帯で弾避けを頑張るしかない。





6面でストックが足りなくなった場合は、ボスの2次形態でかなりの苦戦を強いられる。

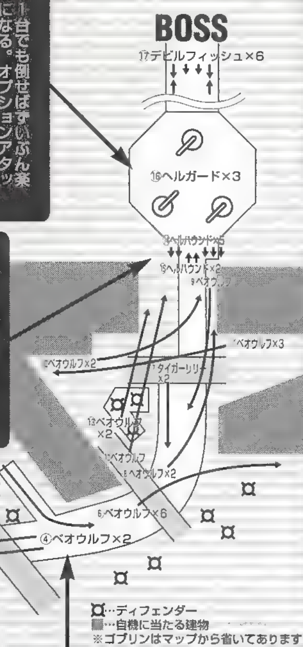
STAGE 5

DIFFICULTY ★★★★★★

ASIAN SLUM

アジアンスラム

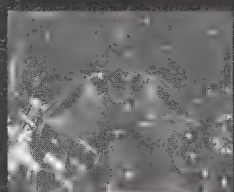
移動を遮る障害物が複雑なステージ。特に中盤のビル街の地形はきちんと把握しよう。



¤…ディフェンダー
▦…自機に当たる建物
※ゴブリンはマップから省いてあります

⑯ 中ボス：ヘルガード×3

ここでは、⑭～⑮で使ったオプションアタックが残っているはず。まずはこれを使い、左のヘルガードを速攻で倒してしまおう(70発程度残っていれば、1台倒すには十分である)。あとは画面の左半分を上下に移動しながら、中央&右のヘルガードにショットで撃ち込めばいい。



1台でも倒せばずいぶん楽になる。オプションアタックの集中砲火を浴びせよう。

⑭～⑮ ヘルハウンド地帯

上から5機、下から2機のヘルハウンドが出現する。ここでの問題点は、下の2機をショットで倒そうとすると上の5機に対応できないこと。射撃角度は上に固定したままオプションアタックを使い、下の2機はオプションをめり込ませて倒そう。



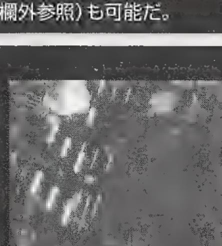
下から出現する2機のヘルハウンドは、オプションの弾で倒すのが得策だ。

④～⑧ 各種空中物＋ディフェンダー地帯

最も警戒すべきはディフェンダー。できるだけ高速弾を撃たれる前に破壊しよう。ディフェンダーに対しては封印(左ページ欄外参照)も可能だ。

① アフリート地帯

左右から大量のアフリートが出現する難関。迷わずオプションアタックを使い、オプションを横に大きく広げて対応しよう。もしもストックがない場合は、あらかじめ自機を画面右下or左下に置き、少しずつ移動しながらショットで撃っていく。もちろん、弾避けはかなり厳しいが。



オプションを横に広げて広範囲を攻撃。射撃角度も少しずつ変えていくこと。

出現敵データ

敵	①	②
ゴブリン	100	[illegible]
タイガーリリー	2000	[illegible]
ベオウルフ	2000	[illegible]
ヘルハウンド	2000	[illegible]
デビルフィッシュ	2000	[illegible]
アフリート	1500	[illegible]
ディフェンダー	1000	[illegible]
ヘルガード	5000	[illegible]
独眼鬼(どくがんき) 随伴：砲腕(ほうわん)	本体：20000 随伴：5000	[illegible]
鬼蠍(おにさそり) 浮遊砲台：鬼舞(おにまい)	本体：30000 砲台：500	[illegible]

表の見方 ① ②

①……スコア、②……Eアイテム数を示す。②の数字の後ろに「※」がついているものは、時間が経つと放出するEアイテムが増える。
また、「Eアイテム(大)」に関しては、「Eアイテム(小)×10」に換算して表記してある。

STAGE BOSS Ⅰ

局地戦闘用歩行兵器
独眼鬼

砲腕のレーザーがやっかいなボス。片側のパーツを破壊するまでが勝負だ。

ボス1次形態と戦う際のポイントは、レーザーを撃つ腕部パーツ(砲腕)を速攻で壊すこと。まずは戦闘開始と同時にオプションアタックを使い、左のパーツに集中砲火を浴びせよう(写真1〜2)。

パーツを壊したら、画面左端付近で弾避けしながらショットで撃ち込む。ただしこのとき、ボスが旋回しながらレーザーを連射する攻撃には少し注意が必要。必ず左端でレーザーに追い込まれることになるので、思い切って右パーツの付け根近くまで接近しよう(写真4)。レーザーをかいくぐろうとすると、かえって危険なのだ。

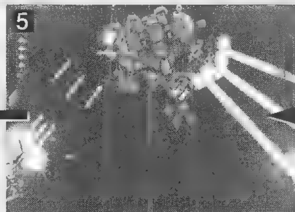
独眼鬼撃破パターン

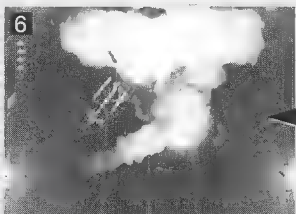

1 まずはスタートと同時にオプションアタックを使い、ボスの左側まで回り込む。


2 両腕がレーザーを撃つが、この位置は死角。ボスの動きに合わせて移動しよう。


3 右腕が壊れたあたりで、ボスはレーザーを撃ちながら旋回を始めるはずだ。


4 左端に追い詰められる瞬間は少々怖いが、ここに入ればボスの攻撃は当たらない。


5 あとはひたすらショットで撃ち込む。途中、左から出てくるザコに注意すること。

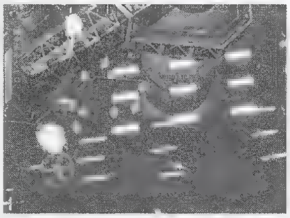

6 撃ち込みが順調なら、ボスが肩から高速弾を撃ち始める前に倒せるだろう。

オプションアタックを長く使うには?

使用すると残弾数99発から始まるホーカムのオプションアタック。実はボタンの押し方によって、弾の使用効率に大きな差があることをご存じだろうか?

ひとつは「ひたすら押し続ける」使い方。この方法だと、自機&オプションのショットが切れ目なくつながるため、時間あたりの攻撃力が高いという性質を持つ。主にボス戦で使っていこう。

もうひとつは「ゆっくり連射する」使い方。こちらの場合、自機の弾はブツ切れになってしまうものの、オプションの弾は切れ目なくつながる。ザコ戦では、弾の消費が少ないこちらの方法を使おう。


ボタンを押し続けていると、攻撃力が高い代わりに弾をたくさん消費してしまう。

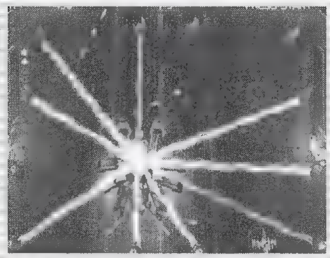
STAGE BOSS Ⅱ

局地戦闘用歩行兵器(飛行形態)
鬼蠍

12個の浮遊砲台を自在に操るボス。オプションアタックを2回使って倒すのが無難だ。

ボス2次形態で難しいのは、回転しながら大量の弾をばらまく攻撃パターン(写真5)。この攻撃を長時間避け続けるのは難しいため、オプションアタックを使ってなるべく早く倒したいところだ。

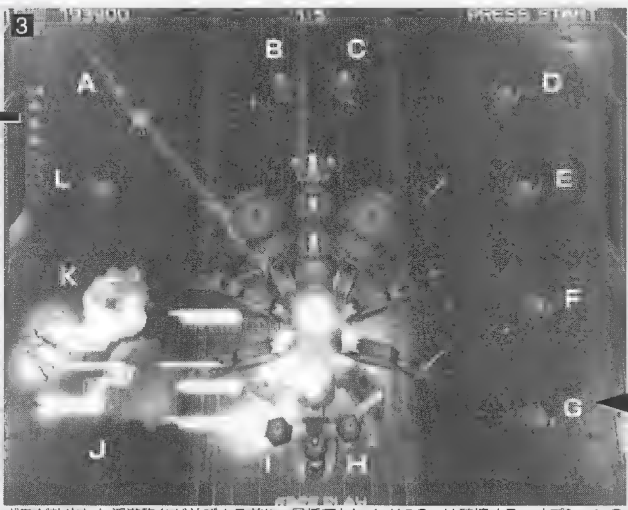
速攻破壊の障害となるのは、ボスが戦闘開始と同時に放出する12個の浮遊砲台。これを放っておくと自機の行動可能範囲が極端に狭くなってしまうので、あらかじめ3〜4個破壊するといい。行動可能範囲さえ確保しておけば、オプションアタックによる撃ち込みもずいぶん楽になる。


浮遊砲台を放っておくと大変なことに。いくつか破壊して空間を確保しよう。

鬼蠍撃破パターン


1 まずはオプションアタックを使い、オプションを並べるために矢印のように動く。


2 このようなフォーメーションになれば成功。ショットボタンは常に押し続けよう。



3 ボスが放出した浮遊砲台が並びきる前に、最低でもI・J・Kの3つは破壊する。オプションの弾がクリーンヒットするように、自機も少しずつ移動させるといい。


4 反時計回りに外周を回りつつ撃ち込む。このあたりでもう一度オプションアタック!


5 ボスが高速回転を始めたあたりで撃破できる。この攻撃を長引かせるとキツい。

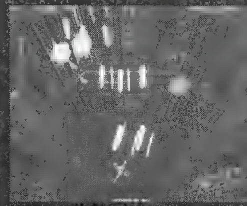
ゲー事典 **敵弾の「封印」とは?**:敵の中には、自機との距離が一定以下になると弾を撃たなくなるものがいる。これを利用し、あえて敵に近寄って弾を封じてしまうテクニックを、俗に「封印」と呼ぶ。もちろん、封印できない敵も数多く存在するので過信は禁物だが、うまく使えば楽になる場面も多い。

Eアイテム消失に注意

本作には、「障害物に接触したEアイテムはその場で消える」というルールがある。特にこのステージの場合、画面の端が壁であることが多く、油断しているとEアイテムはすぐ消えてしまう。ボス戦でストックが足りなくなることのないよう、Eアイテムの回収は慎重に。

⑬～⑰ の敵について

マップ上で⑬～⑰の敵は、中ボスを倒すのが遅いと出現しない。中でも飛蜘蛛(赤)はEアイテム(大)を持っているボーナスキャラなので、出せるかどうかは死活問題である。もしも出ないという人は、もう一度中ボスのパターンを見直してみよう。


後半の飛蜘蛛(赤)は、「出るのが当たり前」くらいのレベルにしておきたい。

STAGE 6

DIFFICULTY ★

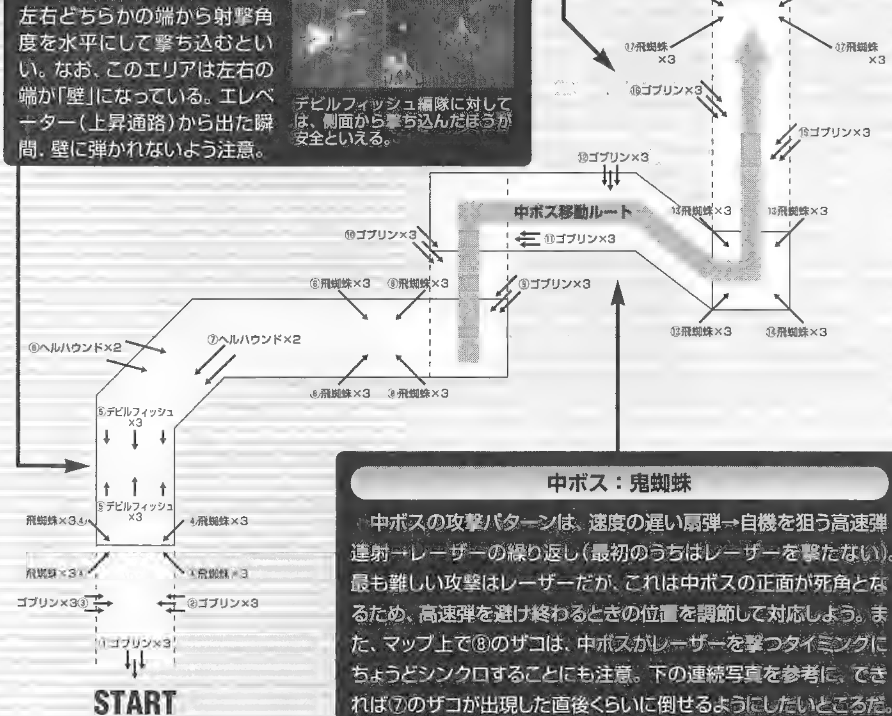
ORBITAL ELEVATOR

軌道エレベーター

⑤ デビルフィッシュ地帯

上下3機ずつ、計6機のデビルフィッシュが出現。画面中央で戦おうとすると危険なので、左右どちらかの端から射撃角度を水平にして撃ち込むといい。なお、このエリアは左右の端が「壁」になっている。エレベーター(上昇通路)から出た瞬間、壁に弾かれないよう注意。


デビルフィッシュ編隊に対しては、側面から撃ち込んだほうが安全といえる。



中ボス：鬼蜘蛛

中ボスの攻撃パターンは、速度の遅い扇弾→自機を狙う高速弾連射→レーザーの繰り返し(最初のうちはレーザーを撃たない)。最も難しい攻撃はレーザーだが、これは中ボスの正面が死角となるため、高速弾を避け終わるときの位置を調節して対応しよう。また、マップ上で⑧のザコは、中ボスがレーザーを撃つタイミングにちょうどシンクロすることにも注意。下の連続写真を参考に、できれば⑦のザコが出現した直後くらいに倒せるようにしたいところだ。


1 中ボスの当たり判定が出現すると同時にオプションアタックを使い、撃ち込む。


2 しばらくは反時計回りに移動していれば安全。このときパーツも壊しておきたい。


3 スクロールが右方向に変わったあたりで2度目のオプションアタックを使用する。


4 高速弾がくる前に、中ボスの正面からややずらした位置に自機を置いておき


5 避け終わった位置がボスの正面になるように調整。これでレーザーは当たらない。


6 あとはもう一度写真4～5の手順を繰り返すだけで倒せる。倒す時間も申し分ない。

出現敵データ

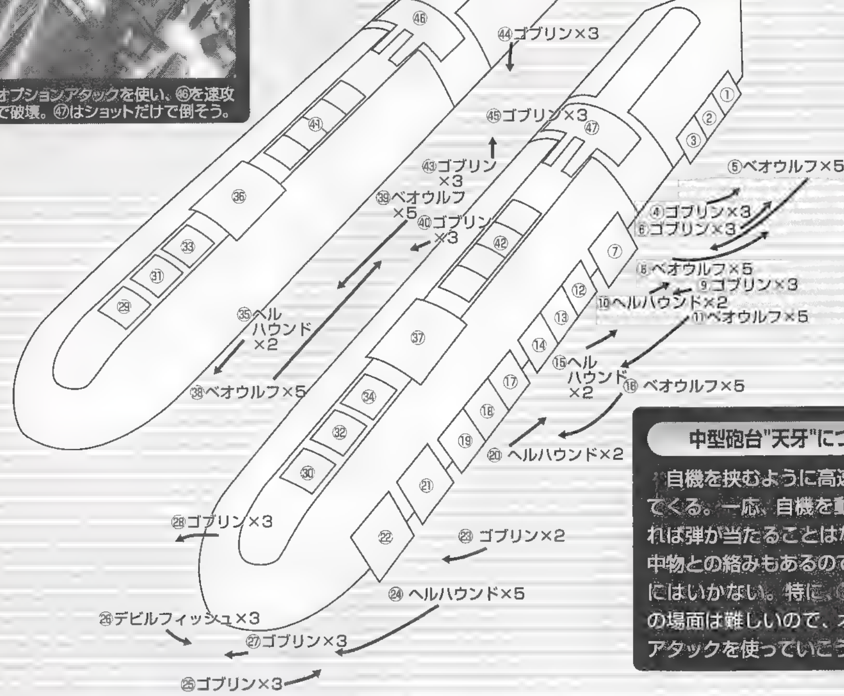
ゴブリン	100	[illegible]
ベオウルフ	2000	[illegible]
ヘルハウンド	2000	4
デビルフィッシュ	2000	[illegible]
飛蜘蛛青式(とびくもあおしき)	300	[illegible]
飛蜘蛛赤式(とびくもあかしき)	300	10
鬼蜘蛛(おにぐも) / レーザー発射台：烈光(れっこう)	本体：5000 発射台：2000	[illegible]
風神(ふうじん) / 自動砲台・小：風牙(ふうが) / 自動砲台・中：天牙(てんが) / 自動砲台・長：牙門(がもん) / 自動砲台・大：雷槍(らいそう)	砲台・小：1000 砲台・中：3000 砲台・長：6000 砲台・大：10000	砲台・中：10 砲台・長：10 砲台・大：20
雷神(らいじん) / 浮遊砲台：雷太鼓(かみなりだいこ)	本体：30000 砲台：500	[illegible]

ゲー事典 道中終了時のストックの目安：ボス1～2次形態に対しては全部で5回のオプションアタックを使っていくが、そのためには道中が終了した時点で1本と50%程度のストックが必要。もしもこれを下回っていた場合は、ボス1次形態の砲台⑯&⑰で勝負をかけ、オプションアタックの節約をはかろう。

㊻・㊼ 大型砲台"雷槍"



オプションアタックを使い、㊻を速攻で破壊。㊼はショットだけで倒そう。



STAGE BOSS Ⅰ

大型戦闘飛行船
風神

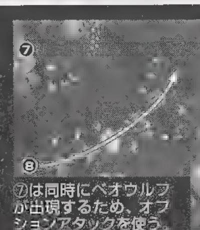
飛行船に配置された各種砲台との戦闘になる。空中物の出現順を覚えることも重要だ。

ベオウルフ編隊をどう処理するか

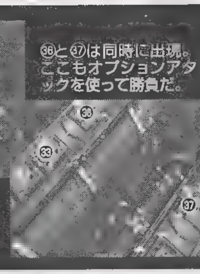
ここで出現するベオウルフは、必ず5機ずつ出現し、画面を斜めに横切りながら弾をばらまいていく。意外に耐久力もあるため、まともに戦うとかなりの強敵だ。ただし、近寄れば弾を封印できることを知っておけばかなり楽になる。少なくとも、⑤～⑳についてはすべて出現位置を覚え、1発も弾を撃たせることなく倒してしまおう。

中型砲台"天牙"について

自機を挟むように高速弾を撃ってくる。一応、自機を動かさなければ弾が当たることはないが、空中物との絡みもあるのでそう簡単にはいかない。特に、⑦と㉚～㊲の場面は難しいので、オプションアタックを使っていこう。



⑦は同時にベオウルフが出現するため、オプションアタックを使う。



㊱と㊲は同時に出現。ここもオプションアタックを使って勝負だ。

STAGE BOSS Ⅱ

戦闘機動兵器
雷神

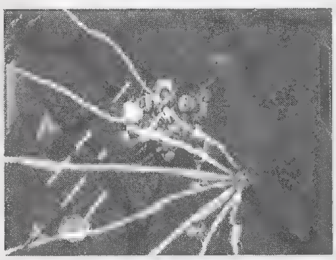
多彩な攻撃手段を持つ浮遊砲台と、超高速12ウェイの複合攻撃！　ケタ違いに強いボスだ。

2次形態の基本的な攻撃パターンは、

A：浮遊砲台からの各種弾幕
B：超高速12ウェイ連射

を繰り返すというもの。まず、Bは自機を狙っていないため、必ず死角が存在する。連続写真を参考に、すべての死角を覚えてしまおう。

一方のAについては、計3種類の弾幕が存在する。詳細は割愛させていただくが、3回目のレーザーが厳しいため、できるだけこの攻撃の前に倒せるようにしたい。なお、このボスに対してはオプションアタックを2回使っていく。

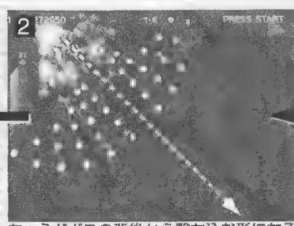


これが問題のレーザー！。砲台の数によってタイミングが変わり、避けにくい。

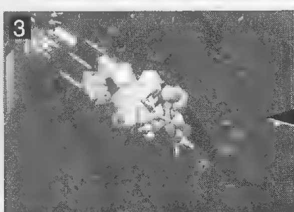
独眼鬼撃破パターン



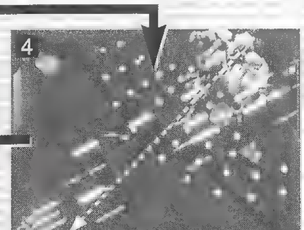
1　いきなりオプションアタックを使い、ボスに撃ち込みつつ左上隅へと移動する。



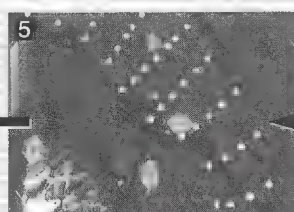
2　ちょうどボスの背後から撃ち込む形になる。次の高速弾もこの位置が安全地帯だ。



3　ボスが2回目に浮遊砲台を射出したら、もう一度オプションアタックを使用。



4　続いてボスが高速弾を撃ってきたら、左下隅から少し上に動いた位置が死角だ。



5　今度はボスが左下に移動するが、こちらが動く必要はない。背後から撃ち込もう。



6　撃ち込みが十分なら、ボスが3回目に浮遊砲台を射出したあたりで倒せるはず。

トリッキーな操作に光るアイデア

およそどんなジャンルの遊びでも、練習を積んで自分のスキルを向上させるのは楽しいものだ。本作においては、ターンマーカーの操作がそれに該当するものだろう。初めのうちは敵に弾が当たらないストレスを感じつつも、プレイを重ねるたびに射撃精度が上がっていくことを実感できるはずだ。特に、近年よく見られる「ハイパワーな機体で大量の敵機をなぎ倒す」タイプのシューティングに飽きた人は、ぜひ本作をプレイすることをお薦めしたい。

ゲー事典　**㊼の雷槍について：**㊼はショットだけで倒すことになるが、このとき大口径レーザーで画面下端に追い詰められる形になる。もしもスペースが狭くてプレッシャーを感じる場合は、㊼の後方（画面右下隅）まで回ってしまうといいだろう。ここに入ってしまえば弾避けの必要がないので、ショットボタンを押しているだけで倒せる。



物語の核心が徐々に明らかに！

戦国伝承2001™

かつては親族だった相手が語る悲しい物語。今回は強力な助っ人となる仲間の性能と、基礎的な動きの再確認、ステージ攻略を軸にお届けしよう。

Text 真瑞世

臨機応変にノーダメージを目指す

理想的な体術の追求

攻撃モーションの大きいこのゲームでは、立ち回りのうまさが勝負のカギを握る

遠距離重視

左右に大きくスクロールする場面ならば、敵から逃げるようにダッシュをして画面端まていくようにすると、敵をうまくまとめられる。遠距離での敵の動きは緩慢な場合が多く、こちらに寄ってくる間にまとまりやすいのだ。

このようにして敵をうまくまとめることができたら、ダッシュジャンプ攻撃から切り込んでいくといいぞ

敵は一方向へ

正面の敵に攻撃している間に、背後から「ブスッ」とやられた経験は誰でもあると思う。このゲームでは攻撃の全体モーションが大きいため、「危ないからいったん逃げよう」と思っても、逃げる前にくらう確率が高い。とっさの判断よりも、事前の位置取りのほうが重要視されるというわけだ。もうわかったと思うが、敵に攻撃するときは必ず後ろの安全を確保すること。敵をまとめるようにひたすらダッシュで動くか、投げでいったん敵をまとめることを意識していきたい。



[illegible]けてはない 攻撃するときはまとめてから

斬りの使いかた

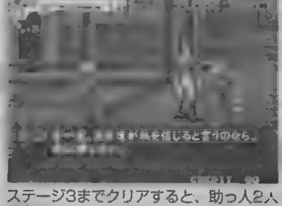
一方向にまとめた複数の敵に対しての基本コンボは「BBBABAABA」の9段だが、最初の4段目までの攻撃が奥の敵に当たっていなかった場合は次の素手攻撃も空振りするのがほとんどで、その間に奥から刺されることが多い。よって、4段目までの攻撃が届いていないようなら、5段目は武器攻撃に変えるようにしたい。素手攻撃よりも武器攻撃のほうがリーチが長く、奥の敵に当てやすいからだ。この場合は「BBBAAA(Aは連打で)」の6段で危険回避を優先させよう



[illegible]コンビネーションへ切り替えろ！

頼もしい助っ人参戦!!

ステージ3までをクリアすると、イタリアと日本でボスとして登場した2人が使用可能になるぞ。その2人の性能をじっくりと見て、合計6人の中から選択し、今後の熾烈な闘いを進めていこう。



ステージ3までクリアすると、助っ人2人が参戦してキャラ選択画面になるのだ

白鬼



⬇⬇+A	やや前方の地面から巨大な手を召還する。硬直が短いので空中追撃が可能だ。
⬇⬇+B	やや前方の地面に魔物を召還する。魔物は攻撃判定が大きく、攻撃時間も長い。

オススメ忍術



白鬼は武器攻撃の初段の全体モーションが長く、空振り時は攻撃されやすい。なるべくB攻撃スタートで連続技を狙っていこう。また、コンビネーションの最後の武器攻撃はブーメランのように武器を投げるが、その戻りにも攻撃判定がある。

2つの忍術は、いずれも自分の目の前に攻撃判定がないので十分に注意したい。⬇⬇+Aのほうが連続技にしやすく、ヒット後にダッシュ攻撃や再度⬇⬇+Aで拾えるので強力だ

阿国



⬇⬇+A	扇子でなぎ払ってから叩きつける。攻撃力は高いがリーチにやや欠けるのが難点。
⬇⬇+B	かまいたちのように切り裂く飛び道具を射出する。ヒット時に[illegible]の敵を巻き込む。

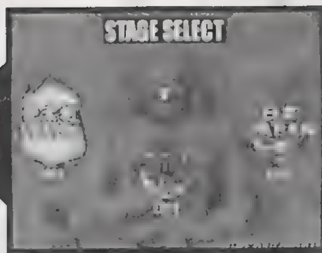
オススメ忍術



阿国のコンビネーションは素早くつなげることができるので、連続技中に割り込まれにくいのがウリ。しかし最後の武器攻撃のリーチが短く、2ヒット技となっているので、空振りやガードをされることが多い。少しでも間合いが遠いようであれば、8段目のBからダッシュ攻撃につなげること

2つの忍術はクセが強い。⬇⬇+Aは連続技用で⬇⬇+Bがザコ戦用。遠距離から⬇⬇+Bを当てていくのが有効だ

ゲー事典 ステージセレクト：最初に3つのステージから選択できるが、どこから選んでもあまり難易度は変わらない。ゲージの持ち越しやアイテムのことを考えたとしても、好きな順番でとくに問題ないだろう。ボタン連打で決めると、中国→イタリア→日本となるので、それでいいと思う。



RANK：HARD

JAPAN［日本］

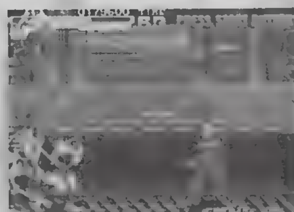
上下に段差のあるプラットホームのシーンが特徴的。敵への対処は変わらないので地形を有効利用しよう

シーンごとの立ち回り

最初はビル上での闘い。ここでは給水タンクを使ってコンボゲージを継続できる。ビルの最後ではコウモリに乗って爺が現れるが、この爺は、離れていてもコウモリを飛ばして攻撃してくるので注意。ザコも次々出現してくるので、出現直後から攻撃して速攻で倒していこう（忍術も使っていく）。なお、このシーンが終わった瞬間に右上でジャンプすれば、鉄骨の先にあるアイテムを取れるぞ。

線路のシーンは上下2段の構造になっている。下の線路にいても上の段に近い位置だと上の段から攻撃をくらうので注意！ ここでは下の段の一番下で、ダッシュしながら左右に大きく動いて敵をまとめていこう。上下のスペースが狭い分、まとめやすい。敵をまとめたら、ダッシュジャンプ攻撃から一網打尽だ。

最後のシーンでは赤い兵士が出現と同時に槍を投げてくるので、あらかじめ上下どちらに寄っておくこと。さらに突進ザコも出現したら、忍術で切り抜けよう！


線路では下のラインを進む。敵をまとめやすく倒しやすいぞ。遠距離から仕掛けよう

JAPAN STAGE BOSS 白鬼

白鬼に集中していけば意外とあっさり倒せる。ザコは無視する方向で。

影連の兄者である白鬼の攻撃で注意したいのは、近距離時にくることがある乱舞攻撃。体力半分を奪われるが、タイミングを逃さなければ、あまりくらうことはないので簡単に倒せるボスといえるだろう。

ただし、これはボスに攻撃を集中した場合のこと。ザコを一匹でも先に倒しておくと攻撃時の危険は少なくなるが、ザコを攻撃している間にボスに攻撃される危険を考えると得策ではない。ボスに攻撃を集中するようにしよう。

あとは肝心の攻撃タイミングだけだが、これは全ボスに共通の「上下から接近して軸が合う直前に攻撃」という攻撃方法でまったく問題ない。白鬼は危険な攻撃が少ないので、簡単に攻撃していけるはず。しっかり連続技を決めてサクッと倒してしまおう。


白鬼は攻撃を当てやすいので簡単に倒せるボス。ザコを無視していくのがポイントだ。

RANK：HARD

ITALY［伊太利］

少ない回復を見越すなら、コンボはほどほどにして安全性をとるのが良策なのか？

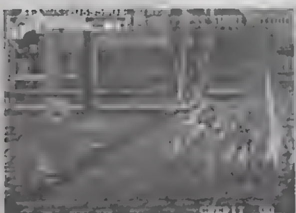
障害物多し!!

このゲームのHIT表示は、障害物でもつなげることができるのは先月紹介したとおり。イタリアステージではその障害物が数多く設置してあるので、シーンの最初から最後までをすべて連続HITさせていくことが可能だ。一度は狙ってみてもらいたい。

しかし、連続HITを狙って気がはやると、その分危険度が増すこともまた事実。というのも、このステージの回復アイテムは非常に少なく、受けたダメージは後半までずっと引きずることになるからだ。コンボの限界に挑戦するか、それとも安全に進めるか、君はどっちを選ぶ？

初登場敵キャラ

途中から出現する「くの一」は、ヒョンヒョンと跳び回る上に、横軸が合った瞬間に攻撃してくる強敵だ。上下から接近し、軸が合う直前に攻撃するといい。また、苦無をたくさん出すので、投げアイテムを惜しまず投げていけば戦闘が楽になるぞ。


苦無を連射するので、敵をまとめてから連射すると有効。安全に対処していこう。

ITALY STAGE BOSS 阿国

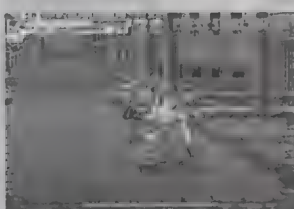
遠近ともに強力無比な阿国。極悪の乱舞をくらわないように立ち回るべし！

遠距離時に横軸が合うと撃ってくる飛び道具と、近距離時の乱舞（多段攻撃）が非常に恐ろしい阿国。いずれも体力半分からそれ以上奪われる！

このため、連続技3回で迅速に倒したいところ。

まずは、いかに接近するかを考えよう。近づくには、歩いて間合いを詰めようとするのではなく、ダッシュで距離を取りながら斜めに移動する。ラインが合ったときに阿国が飛び道具を撃ってきたら、そのスキに一気に接近してしまうのが簡単だ。

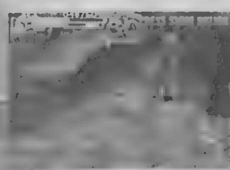
一度上下に入り込んだら、軸が合う直前ぐらいでやや早めに攻撃をしていく。あとはしっかり連続技で忍術につなごう。と、もし乱舞をくらってしまったときはすぐにA+B+Cで緊急回避をするということに気をつければなんとか倒せるはずだ。


乱舞をくらったら即A+B+C！ 回避しないと体力4分の3ほど奪われるぞ。

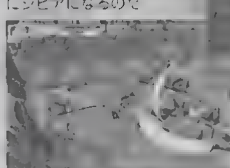
さらに過熱するその後の展開

後半面はステージ分岐やトラップ、段差など変化に富んでいるぞ。それを少しだけ見ていこう

ステージ4からは途中でルート分岐があったり、マグマをジャンプで跳ぶシーンなどがある。また、武器攻撃でスタートしないと攻撃をヒットさせられない姿勢の低い敵や、空中から襲いかかってくる敵も出現する。今までよりも格段に難度があがるぞ。ぜひとも体験してもらいたい。


ルート分岐や敵の種類など、かなり複雑になっている。ぜひともステージ4以降を見てほしい。

敵の攻撃頻度が上がっているのも後半戦のポイント。ザコ戦がさらにシビアになるのだ



まったりと遊べる久しぶりのゲーム!!

ゲー事典

ゲージを稼ぐ： 攻撃を加えると忍ゲージが増えるので、コンボを切らさずに忍ゲージを稼ぐならダッシュ攻撃→B×2→ダッシュ攻撃……というように威力の低い技を入れていこう。これはヒット数を稼ぐのにも使えるぞ。ちなみにヒット数はクリアボーナスにも影響するぞ。

ゴール目指して突っ走れ！

WILD RIDERS™

Text：伊勢猫

ワイルドライダース

攻略最終回となる今回は、後半のコース攻略に加えて隠し（？）要素を一挙に大公開！　ハイスコアを狙うためには必要不可欠なポイントもあるので……要チェックだ!!

さすがにゴールも目前だけあってか、警察側の道路封鎖も今まで以上に厳しくなってくるベイエリア。対向車両はもちろん、道路を封鎖している警察車両の配置をしっかり覚えて、無駄な減速をしないのがクリアへの最重要ポイントだ。それではコースを順に追って見ていくとしよう。

隠しカラー セレクトコマンド

キャラ選択後、スタートするまでフロントブレーキ&リアブレーキを同時に握り（踏み）続ける



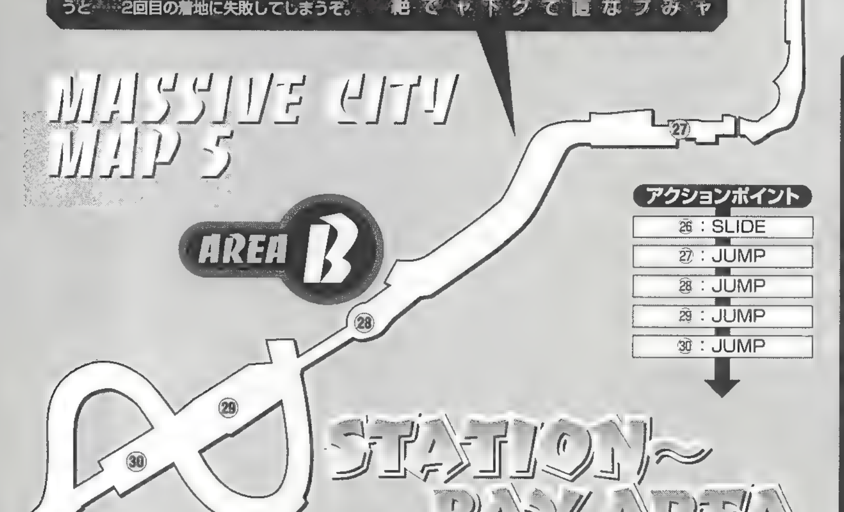
キャラを選んだら、そのままスタートするまで両ブレーキを入力し続けておけばOK！ ちなみに色違いのバイクに、コレといった性能差はない。



別カラーのバイクが出現！

3連ジャンプに御用心！ STATION～BAY AREA

コースも最後となる湾岸線へと突入！ 空中制御をマスターして華麗な連続ジャンプを決めていくのだ！



MASSIVE CITY MAP 5

STATION～BAY AREA

※マップはNo.12で掲載したものの続きです

アクションポイント
㉖：SLIDE
㉗：JUMP
㉘：JUMP
㉙：JUMP
㉚：JUMP

AREA A 連続コーナー・港町エリア

駅を抜けた先は、右→左→右の連続コーナーからスタート。これまでも似たような連続コーナーは存在したが、ここでは高速道路で出現した大型トレーラーが走っているので、無茶なライン取りは厳禁。アウト・イン・アウトを意識しながら、ドリフトで確実に抜けていくこと。

連続コーナー後は緩やかな左カーブから㉖のスライドへ。スライド直後に大量の警察車両が道路を封鎖しているので、配置を少しずつ覚えていこう。



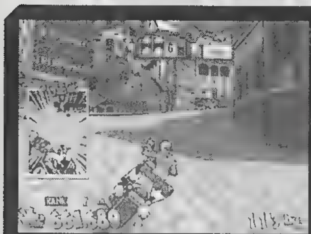
スライド直後は大量の警察車両。ここでの減速が㉗のジャンプまで響くので要注意。



連続コーナー最後は、2台のトレーラーが道をふさぐので確実なライン取りを……。

AREA B 港町エリア・海岸線沿い

警察車両をうまくパスすれば、雰囲気あふれる港町エリアへ。上り坂の石畳へ入った直後、正面からパトカーがこちらへと突っ込んでくるので、向かって左側から進入していくこと。上り坂途中の右コーナーについては、イン側に張りついていれば問題はない。



このジャンプ前は上り坂でスピードが上がらないので、無駄な減速をしないように！

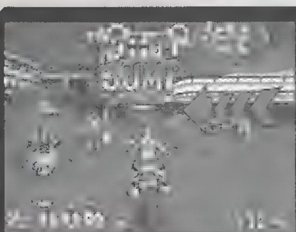
上り坂の先にある㉗のジャンプは、スポーツカーを踏み台にした特殊で狭いジャンプポイントなので、見落とさないように注意。ジャンプ直後は左コーナーが待ち受けているので迅速なコーナリングを。左コーナーを抜けると下りのストレートから3連ジャンプ（㉘→㉙→㉚）へ。ここでは空中制御（欄外参照）を絶対に忘れないこと。



連続ジャンプ中に前傾姿勢で着地してしまうと……2回目の着地に失敗してしまうぞ。

ゲー事典　**連続ジャンプと空中制御：**ジャンプ中に再度ハンドルを引き、前傾姿勢になった車体を後輪から着地させるとスピードが落ちない。連続でジャンプをしなければならないポイントで空中制御すれば、2回目以降のジャンプがスピード不足で失敗するのを未然に防ぐことができる。逆にコレをしないと、ほとんどの場合2回目のジャンプに失敗してしまうのだ。

AREA B 船着き場 最終防衛線

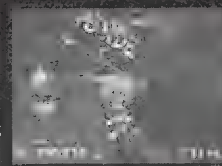

㉞のジャンプ直前に左からパトカーが突っ込んでくる。減速=ジャンプ失敗になるぞ。

最後の難関となるのが、船の上を通過する再度の3連続ジャンプ(㉞→㉟→㊱)。ここでは、始めの㉞のジャンプ直前に左側からパトカーが出てくるため、ジャンプ台の正面から近づいていくと激突してしまう。必ず右側から近づいていくことを忘れずに。

㉟と㊱のジャンプについては、ジャンプ中の空中制御をきっちりとこなしてスピードを継続できればコレといった問題はなし。また、ここでコンボを成立させたいなら……1回目のジャンプを左寄りに飛び、2回目のジャンプは右寄りに飛んでいくことで、着地ポイントの木箱を絡めて高得点をゲットできる。

3連ジャンプを抜けた先のストレートでは、道の両脇にヘッドライトを点灯させた警察車両が止まっている。ここでは余計な減速をしないためにも、できる限り道の真ん中を通るよう心掛けていくこと。

しばらく進むと、今度は踏み切りの遮断機よろしく左右から㊲→㊳の連続スライドが道を塞ぐ形で降りてくるので注意! スライドを抜けた先は左への直角コーナーになっているので、倒し込んだ車体を素早く引き起こし、次のコーナリングに備えていこう。


道の両側から遮断機のようにスライドが降りてくるが、焦らずクリアしていこう。


スライド直後に直角コーナー。ここは覚えていないと壁へ激突することになる。

いよいよゴールは目前!

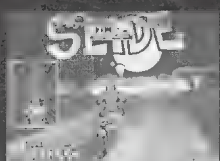
BAY AREA~AIRCRAFT CARRIER

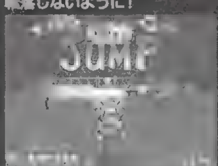
長かった[illegible]も間近に迫る最終エリア。[illegible]したアクションポイントを確実にクリアしていこう!

ゴールまで、あと一息となる最終防衛線。ここまでくればクリアは確実……といいたいところだが、実際は大量に設置されたアクションをひとつでもミスるとゲームオーバーになりかねない。しっかりと気を引き締めて、ゴールを目指して突っ走っていけ!!

AREA C 最終防衛線 空母

直角コーナー後の緩やかな上り複合コーナーを抜ければ、ようやくゴール! 左→右のコーナーには、全部で3つのスライド(㊴→㊶)が設置されている。どれも基本的に道の真ん中に設置されているので問題はないが、パトカーのヘッドライトに隠れて意外に見失いやすい。最後の㊷のジャンプも見えづらいので、間違って転落しないように。


ヘッドライトのせいでかなり見づらいが……、無理に決めなくてもクリアは可能。


最後のジャンプも見えづらい。タイミングを間違えて転落しないように!

MASSIVE CITY MAP 6

BAY AREA~AIRCRAFT CARRIER

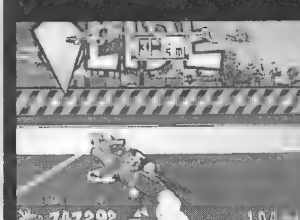




AREA A 海岸線沿い 船着き場

3連ジャンプからすぐに左コーナーへ進入。このときイン側の正面(左手前)から警察車両が突っ込んでくるので、アウトから大きく回り込んでいくこと。また、左コーナー途中の㉛のスライドでは、思い切ってインに切り込んでからスライドさせよう。

左コーナーを回り切った先のストレートコースには、㉜→㉝の連続スライドが待っている。当然、ここでも警察車両がプレイヤーを待ち構えているが、特に問題はないハズ。スライド直後の追突にだけは十分注意していこう。


㉜→㉝の連続スライド後は、中央のすき間を突っ切るようなライン取りでいこう!


3連ジャンプ後㉛のスライドは、右側に車両が止まっているのでイン側から進入。

アクションポイント

㊴:SLIDE	㉟:JUMP	㉛:SLIDE
㊵:SLIDE	㊱:JUMP	㉜:SLIDE
㊶:SLIDE	㊲:SLIDE	㉝:SLIDE
42:JUMP	38:SLIDE	34:JUMP

ゲー事典 **スライドアクションでの減速**:スライドアクションは車体を倒し込んでいる時間に応じて、徐々にスピードが落ちていく。このため、連続したスライドをクリアする場合など必要以上に倒し込んでいると……一気にスピードが落ちてしまうので注意! また、コーナリング中にスライドを使って減速していけば、一瞬で車体の向きを変えることもできたりする。

これぞ必見！ハイスコア指南!!
ワイルドライダー養成基礎講座 Ver.2

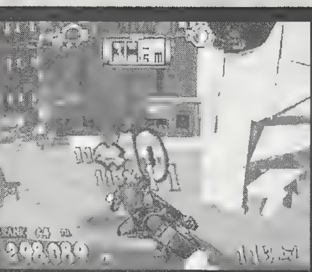
ハイスコアを狙うために重要な隠しオブジェの解説&攻略に加え、スコアを伸ばすためのコツをレクチャー！　コレを覚えて、スコアUPを目指そう!!

コンボを狙っていくために必要不可欠なコース上のオブジェクトは、通常だと×1の倍率からスタートする。しかし、ある特定の場所に設置されているオブジェクトになると話は別。この隠しともいえるオブジェクトを弾くと、なんと、始めから×10の倍率を獲得していくことも可能。うまくコンボへとつなげられれば、一気に大量のワイルドポイントを稼いでいくことも不可能ではないのだ。

まず隠しオブジェクトが設置された場所について説明しよう。コース前半のタンクローリーを抜けた先、ホテル前シケイン直前に立っているビルの柱がそれで、一見すると背景のように見えなくもないが、体当たりでこれを破壊することが可能だ。

また、×10のオブジェクトではないが、コース中盤のハイウエイ入口を上った直後、猛スピードでプレイヤーを追い越していく謎の黒いスポーツカーも隠し要素といえる。最初は引き離されてしまうが、追いつくことができれば体当たりで弾き飛ばせるのだ。

それぞれの出現地点を理解したところで、実際にコンボを成立させるための具体的なパターンを説明していこう。



シケイン前、正面ビルの柱は背景に見えるが、実はオブジェクトだ。

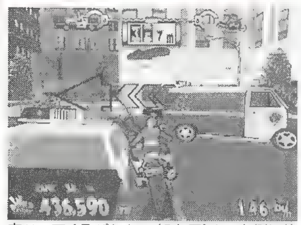


コイツがハイウエイでのスコアを伸ばすために重要な黒いスポーツカー。

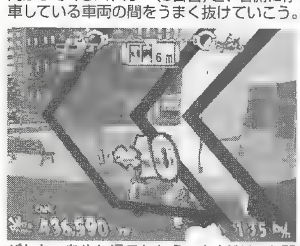
隠しオブジェクト 1
MAP「CITY」～ビル柱～

このオブジェクトを弾くために重要なのは、立体交差から柱までのライン取り。ここでは直前にパトカーが正面から柱を隠すような形でこちらへ突っ込んでくるため、その右側にできるわずかなすき間を抜けていくしか、減速しないで弾く方法はない。

うまく停車している警察車両とパトカーの間を抜けたら、後輪で弾くような感じで左側へとドリフトしつつコーナリング。柱の真横にあるオブジェクトへコンボをつなげたら、素早く右へ切り返して、向かって正面、道の反対側のオブジェクトを弾いていく。



向かってくるパトカー（3台目）と、右側に停車している車両の間をうまく抜けていこう。

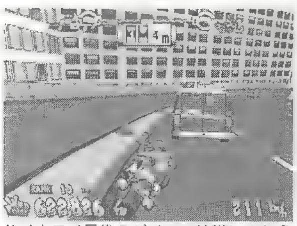


パトカーをやり過ごしたら、すぐドリフト開始。遅いとオブジェクトへつながらないぞ！

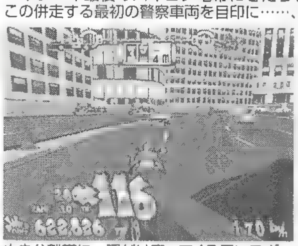
隠しオブジェクト 2
MAP「HIGHWAY」～スポーツカー～

黒いスポーツカーを最もスコア効率の高いポイントで弾くには、ハイウエイに入ってから開幕のスライド以外に、ミスによる減速が1回でもあったらダメ！　まずはコースの構成をしっかりと覚えることが最重要課題だ。

さて、ミスなくハイウエイを走れるようになったら、ハイウエイ最後のパイロン地帯でスポーツカーに追いついているハズ。中央分離帯に設置されたパイロンを弾きながら、スポーツカーを弾けるタイミングは2回あるが……初回のタイミングは、1台目の併走する警察車両を抜けた直後になるぞ！



ハイウエイ最後のパイロン地帯にきたら、この併走する最初の警察車両を目印に……。



中央分離帯に一瞬だけ寄ってくる黒いスポーツカーを弾き、すぐにパイロンへとつなげ！

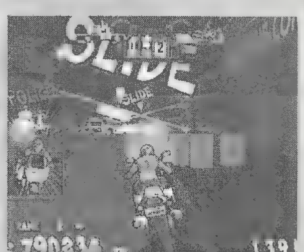
ジャンプアクションでスコアを伸ばす

稼ぎに関する一通りの基本をこれまで説明してきたが、攻略のシメとしてスコアを伸ばすための重要ポイントを二つ説明することにしよう。

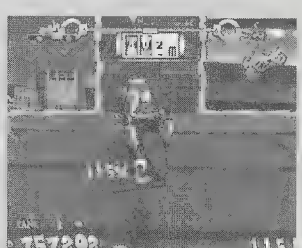
まず一つ目は「アクション前に設置されたオブジェクトを最優先で弾く」こと。コンボ中のアクションによる加点は、それまでに弾いたオブジェクトの点数をすべて合計したスコアが加算されていくため、数が少ないオブジェクトでも単純に2倍のスコアが入ってくれるのは大きい。

そして、二つ目は「ジャンプアクションをコンボに組み込んでいく」こと。原則的に1秒以内に次のオブジェクトを弾くか、アクションを成功させることでコンボは成立していくが、ジャンプ中のみ例外的にこの制約から外れてもコンボを継続可能。連続したジャンプアクションはもちろん、スタート直後の連続ジャンプ→スライドや警察署から外へ飛び出す大ジャンプからもコンボを狙っていけるので、これを使わない手はない。

ただし、この場合は着地した瞬間にオブジェクトを弾かなければコンボ成立とならないので、ジャンプする方向をきっちりとパターン化しておくことが重要になってくる。



チリも積もればなんとやら。見落としていないか再度チェックしよう！



ジャンプ後、着地するポイントのどこにオブジェクトがあるか覚えよう。

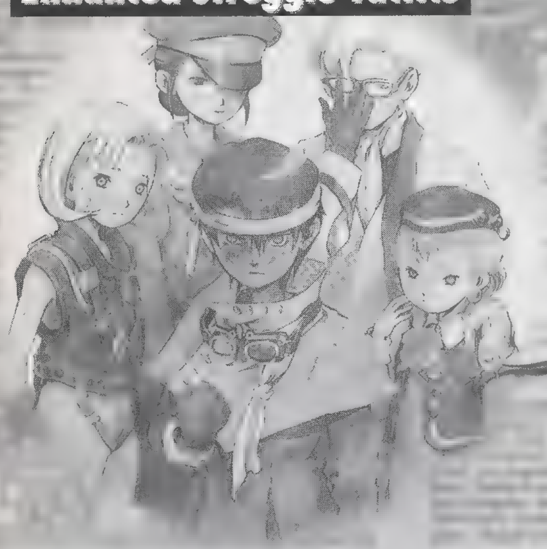
これって大型筐体モノ……？

最近、街とよく目にするのが、「プレイ料金が200円ってのが……」というプレイヤーの声。このゲームも専用筐体を使っているため、どうしても高めの料金設定になってしまいがち。……安くなるまで待つのもひとつの方法だが、1コイン達成クリアまでに要するプレイ回数はさほど多くないため、十分に元は取れる（？）ハズ。対戦ゲームのプレイ時間を考えれば、それに匹敵する壮快感と面白さを持ったゲームをすぐに体験しないのは、もったいないと思うんだけどね。

ゲー事典　**スライド使用の注意点：**以前の攻略で、「スライドを使うことで車体を横にして、横に並べられたオブジェクトを大量に弾ける」と書いたが、必ずしもすべてのポイントでコレがベストというわけではない。理由は「スピードが落ちる」ためで、単純にコンボをつなぎづらくなるうえにオブジェクトを弾いた点数も低くなるので、よく考えてから使っていくように。

1周クリアはもう目の前！

プロギアの嵐



いよいよ最終面となるステージ5を攻略。まだクリアしていない人はもちろん、ステージ5でボロボロになって2周目に行けない、なんて人も必見だ！

※本攻略記事中では、ガンナーモードを「Gモード」、ファイターモードを「Fモード」と表記しています。また、自機の攻撃形態の総称として「モード」という表記を使用しています。

Text：RED（システム＆道中攻略）＆善之字元帥（ボス攻略）

意外な性能差が発覚！ 組み合わせによる自機性能の変化

登場キャラの間に、微妙な恋愛関係が設定されている『プロギアの嵐』。発売当初は設定上のことで、実質的にゲーム内容には関係ないものと思われていたが、カップルの組み合わせによって機体性能に変化が生じることが発覚！　プレイに大きな影響があるわけではないが、ニヤリとさせられるウラ設定も盛り込まれていて興味深いぞ。

～移動スピードについて～

ファイターモード時のスピードは自機のタイプによって異なり、さらに選択したガンナーによって上下する。ガンナーモード時のスピードは自機タイプには関係なく、選択したガンナーで決まる。

＜ファイターモード＞

α：スピード低下　β：スピード上昇　γ：変化なし

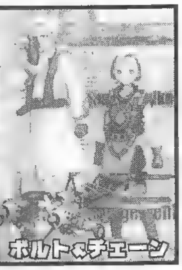
＜ガンナーモード＞

速い←　β＞γ＞α　→遅い

《自機ショット》
- 好感度がレベル3以下（※）の場合はリベットと、レベル4以上（※）の場合はネイルと組んだ時と同様。
  ※2周目はそれぞれレベル2以下、レベル3以上となる
- ガンナーモードでのフルオート連射が遅くなる。

《ガンナーショット》
- 変化なし。

裏ベストカップルその②。とはいえ、チェーンはボルトに興味がないため、ガンナーの性能に変化はない。また、ボルトも恋愛に対してクールなので、自機の変化も微妙な程度となっている。



ボルト＆チェーン

《自機ショット》
- ショットスピードが速くなる。
- ガンナーモードでのフルオート連射が遅くなる。

《ガンナーショット》
- ショットパワーが上がる。
- ショットスピードが速く、ばらまくように発射される。
- 爆風が流れる。

ベストカップルその①。チェーンのリングに対する想いの強さが、ガンナー側のパワーアップに反映されているが、リングはそれほどでもないようだ。パワーだけでいえば最強の、パワーパカップル。



リング＆チェーン

《自機ショット》
- 上下の発射位置が離れる（攻撃範囲が広くなる）。
- ショットスピードが速くなる。
- ガンナーモードでのフルオート連射が早くなる。

《ガンナーショット》
- ショットの広がりが大きくなる。
- ショットパワーが上がる。

ベストカップルその①。ネイルはボルトに対して必死なので、ガンナーはかなりパワーアップ。ただし、クールなボルト（自機）はベストカップルといえど、パワー自体には変化がないのがポイント。



ボルト＆ネイル

《自機ショット》
- 個別連射方式になる。
- ショットパワーが上がる。
- ガンナーモードでのフルオート連射が早くなる。

《ガンナーショット》
- 変化なし。

似たような性格のため、お互いを嫌っているカップル。対抗意識の有無が性能変化に表われている。ケンカップルのため弱さばかりが目立つが、服がお揃いなところを見ると実は仲がいい？



リング＆ネイル

《自機ショット》
- 変化なし。

《ガンナーショット》
- 変化なし。

自機、ガンナーともにまったく変化しない唯一の組み合わせ。ボルトもリベットも、お互いにまったく興味がないことがしっかり反映されている。チョット寂しい組み合わせだ。



ボルト＆リベット

《自機ショット》
- 好感度がレベル3以下（※）の場合はチェーンと、レベル4以上（※）の場合はネイルと組んだ時と同様。
  ※2周目はそれぞれレベル2以下、レベル3以上となる

《ガンナーショット》
- 変化なし。

裏ベストカップルその①。好感度によって自機のパワーが変わるタイプの組み合わせ。レベル4を越えて2人の仲がある一線を越えた時、その総合的な性能はどのカップルをも寄せつけないものに！



リング＆リベット

ゲー事典　**エンディングマメ知識**：1周エンド（2周目突入失敗時）のエンディングは、各キャラに2種類用意されている。好感度がレベル4以下ならノーマルエンディング、レベル5以上ならベストエンディングとなる。なお、2周クリア時は好感度が強制的にレベル6となるので、必ずベストエンディングとなり、さらにスタッフロールが追加される。

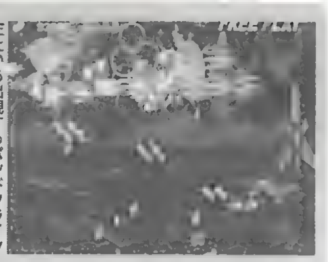
STAGE 5

空に浮かぶ巨神木

巧妙に配置された中〜大型の敵機がイヤらしいステージ5。難所の抜け方をしっかりパターン化して、ノーミスクリアを目指そう。

エリアA ポッドフライヤー地帯

スタート直後、多数の中型機(ポッドフライヤー)が出現する。出現位置を覚えておき、出現と同時に撃ち込んで素早く破壊するのが基本的な対処法となる。ポイントとなるのは、画面左上から出現する9機目で、こいつを破壊するのが遅れると危険だ。出現タイミングを正確に覚えて、素早く撃ち込んで破壊してしまおう。



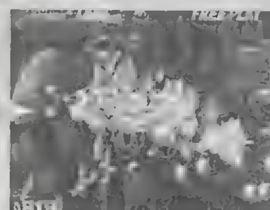
左上から出現するポッドフライヤーを待ち構え、速攻で破壊しよう。

エリアB ハヌマーン(①)〜マウントディーガー(②)

画面左上から出現するハヌマーン(①)は、左側からFモードで撃って破壊すれば、ジュエルシンボルをダイヤにすることが可能。ハヌマーンを破壊後、残りのザコ戦車をすべて撃ち、マウントディーガー(②)は下に回り込んで撃ち込もう。ただし、難度ランクが高くなっていると、自機を狙って単発の弾を撃ってくるので注意。



ハヌマーン(①)が出現する前に、ザコ戦車を処理しておくことが重要。



ハヌマーン(①)を破壊したら、残っているザコ戦車を一掃して……、



マウントディーガー(②)の下に回り込んで撃ち込もう。

エリアC マウントディーガー(③)〜ガバメントディーガー(④)

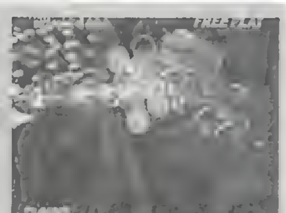
マウントディーガー(③)は、接近しても自機を狙った弾は撃ってこないので、攻撃のスキをついてFモードで重なって撃ち込むと、素早く破壊できる。マウントディーガー(③)を破壊したら画面左上に移動、ガバメントディーガー(④)へ撃ち込む。ガバメントディーガー(④)が攻撃してきたら、少しずつ下に移動して避けよう。



ポッドフライヤーとザコ戦車を破壊したら、マウントディーガーに重なって撃つ。



マウントディーガー破壊後はすかさず移動、ガバメントディーガー(④)へ攻撃。



ガバメントディーガーの弾がきたら少しずつ下に動いて避けつつ、撃ち込み続行。

エリアD オタケビ3rd(3機編隊)〜ハヌマーン(4機編隊)

まずはオタケビ3rdとザコ戦闘機・バレリーナの編隊による混合攻撃。ここは、⑥、⑦、⑧と3機出現するオタケビ3rdを、出現する順に速攻で破壊することと、バレリーナ編隊をGモードで撃って、弾幕をジュエリングで消しながら進むことがポイント。例によってFモードでオタケビ3rdを破壊すれば、ほぼ確実にジュエルシンボルをダイヤにできる。ジュエルシンボルがダイヤの状態であれば、Gモードによるジュエリングで、バレリーナ編隊の弾幕は問題なく崩して避けることが可能だ。

オタケビ3rd地帯を越えると、すぐにポッドフライヤーが出現。この場面のポッドフライヤー自体は特に難しくないが、直後に出現するキャノンディーガー(⑨)がかなり手強いので要注意。ポッドフライヤーをすべて破壊したら、写真Aの位置に自機を移動させ、キャノンディーガー(⑨)に撃ち込み開始。キャノンディーガー(⑨)の主砲が弾を撃ち始めたら、少しずつ上に移動して避けながら撃ち込みを続行しよう。きちんと撃ち込んでいけば、画面左上付近まで移動したあたりでキャノンディーガー(⑨)を破壊できるので、弾に追い詰められることはない。

キャノンディーガー(⑨)を破壊すると、すぐにハヌマーン4機編隊が出現。出現する順番はマップ上の数字通り、⑩→⑪→⑫→⑬となっている。ここは下の連続写真のように、⑫を逃がすパターンが簡単だ。



オタケビ3rdを出現と同時にFモードで破壊し、ザコはGモードで撃つ。



この位置からキャノンディーガー(⑨)に撃ち込み始めるのが重要。



少しずつ上に移動して弾を避けながら、撃ち込みを続行して破壊。



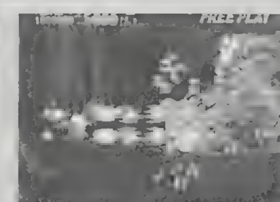
まずは、1機目のハヌマーン(⑩)を速攻で破壊。次に下から出現する⑫は無視。



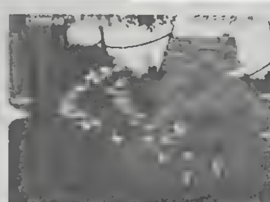
⑪破壊後、矢印のように少しずつ移動しながら⑪→⑬と撃っていく。

エリアE 中ボス バンツァードール(カノープス)

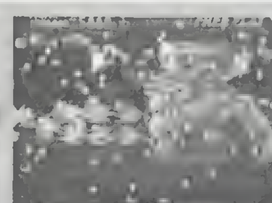
スクロールが停止し、中ボスとの戦闘となる。中ボスの攻撃パターンは右の写真A〜Cの3種類があり、A→B→A→Cを1サイクルとしてループするようになっている。中ボス出現直後から重なってFモードで撃ち込んでおけば、Cの攻撃の途中で破壊することが可能。実力勝負の弾避けが要求される場面といえる(特にCの攻撃)。



攻撃A：腕からのはらまき弾。距離をとり、すき間を見切って避けよう。

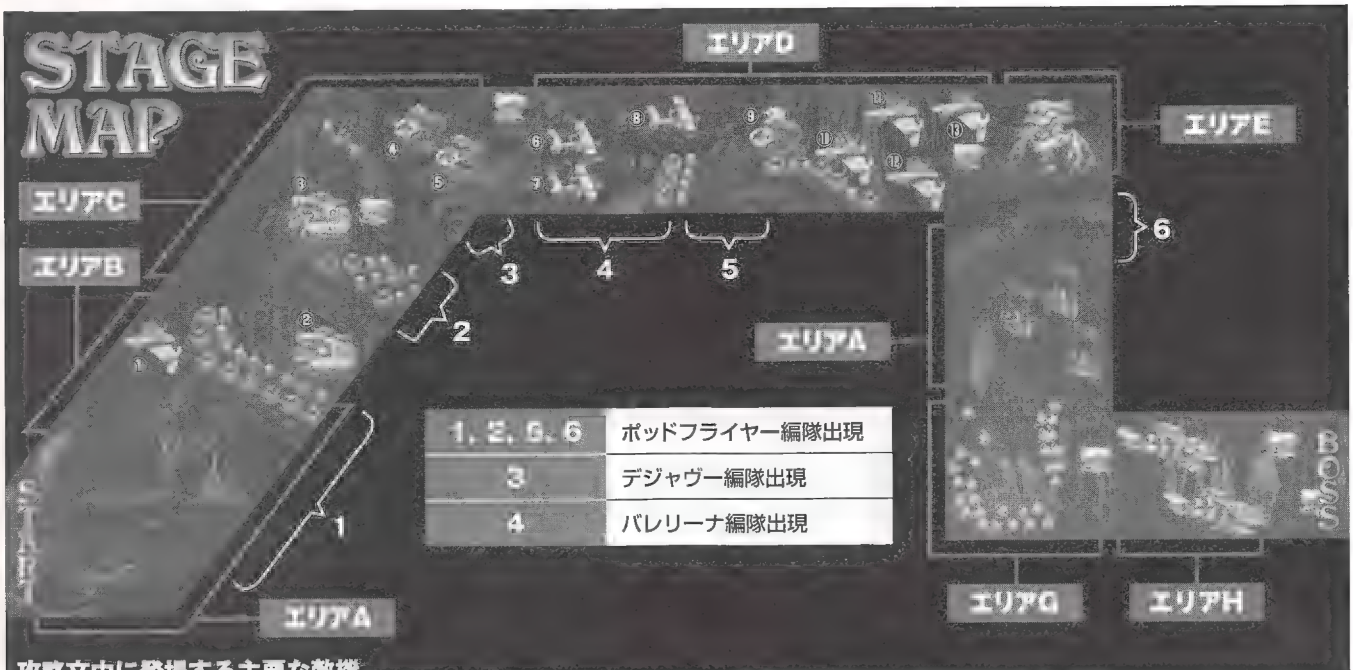


攻撃B：腕からの自機狙い弾。自機を静止させ、少し引きつけてから避ける。



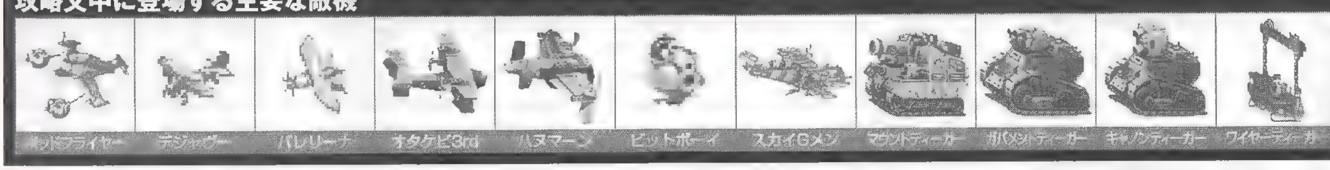
攻撃C：高速の弾吐き弾。画面左端付近で見切るしかない。完全に実力勝負。

ゲー事典 **エリアA補足**：本文中で触れている、画面左上から出現する9機目のポッドフライヤーは、できれば出現する瞬間に左に回り込んで、Fモードで撃ち込むようにしたい(素早く破壊できる)。ただし、このやり方は慣れないと危険なので、怖いと思う人は無理せずにGモードで撃ち込むようにしてもいい。



1、2、5、6	ポッドフライヤー編隊出現
3	デジャヴー編隊出現
4	バレリーナ編隊出現

攻略文中に登場する主要な敵機



エリアF ワイヤーディーガー地帯

ワイヤーディーガーの出現パターンは、2台セットで3回出現したあと（計6台）、5台同時に出現、というのが大まかな流れ。2台×3セットまでは、画面左側から撃ち込んでいくだけでOK。問題は最後の5台同時攻撃。右の連続写真のように、画面左下から出現する5台目の左側を通り抜けるパターンがオススメだ。



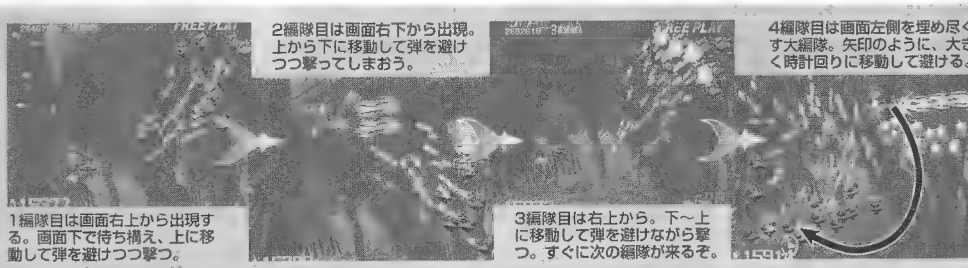
5台同時攻撃の対処：まず、右から出現するワイヤーディーガーに撃ち込む。

左下から5台目のワイヤーディーガーが出現したら、弾に注意しつつ回り込む。

左側に回り込むことができれば勝ち。残りのワイヤーディーガーを一掃して終了。

エリアG ビットボーイ編隊

ビットボーイの編隊が4回にわたって出現。きちんと対応しないと、4回目の大編隊に囲まれてしまうので、完全にパターン化しよう。右の連続写真のように対処すれば、難しい弾避けをする必要なくクリアすることができる。



2編隊目は画面右下から出現。上から下に移動して弾を避けつつ撃ってしまおう。

4編隊目は画面左側を埋め尽くす大編隊。矢印のように、大きく時計回りに移動して避ける。

1編隊目は画面右上から出現する。画面下で待ち構え、上に移動して弾を避けつつ撃つ。

3編隊目は右上から。下～上に移動して弾を避けながら撃つ。すぐに次の編隊が来るぞ。

エリアH スカイGメン編隊

2面道中で出現した大型機・スカイGメンが出現。ここで登場するものは2段階目がなく、1段階目を破壊すれば即撃破となる。対処するには、効率よく撃ち込んで、2機から同時に攻撃を受ける時間を極力短くすることが最重要。1機目が上から出現するので、上→下→上～と交互に素早く破壊していくこと。



1機目は画面上から出現。出現と同時に撃ち込み、なるべく早く破壊する。

下から出現する2機目に撃ち込みつつ、画面左端を少しずつ上に動いて弾避け。

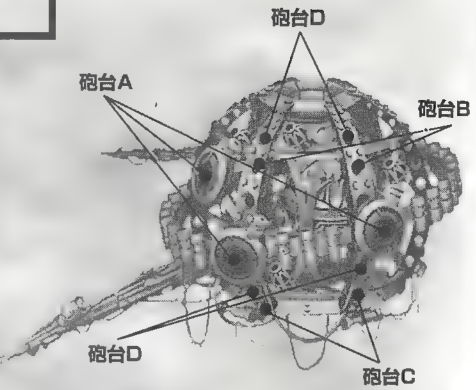
3機目が出現。下に移動しながら撃ち込みつつ弾避け。以下この繰り返しとなる。

ゲー事典 **ステージマップ補足：**ステージ5は背景のスクロールスピードが非常に遅い関係上、このページに掲載してあるマップ上には、すべての敵が記載されていません。各エリアのポッドフライヤー、エリアFのワイヤーディーガー、エリアGのビットボーイ編隊、エリアHのスカイGメンなど、マップ上の配置とゲーム中の出現数が異なっていることをご了承ください。

1次形態

攻撃アルゴリズム

①
↓
② ← ループ
↓
③
↓
②
一定ダメージを与えると…
↓
④



さすがに最終ボスだけあって、1次形態といえどもかなり難しい。攻撃アルゴリズムは①～③のループだが、2ループ目の②が難しいので、なるべく長期戦は避けたいところだ。Fモードでの撃ち込みを重視しよう。

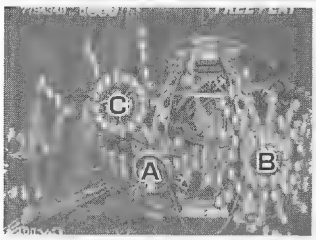
画面全体を見渡す視野が重要になる!

STAGE 5 BOSS

ボルボックス

ボルボックス戦では、自機周辺の弾しか見ることができないと、すぐに追い込まれてしまう。画面全体を見渡し、弾幕の形状を把握することを心掛けよう。

攻撃②：砲台Aから3連続炸裂弾 難しさ ★★



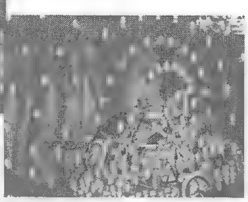
16ウェイ炸裂弾3連発。2ループ目に突入すると、攻撃①の残り弾が絡んでさらに難しくなる。

16ウェイの炸裂弾が、A→B→Cの順番で撃ち出される。BとCはほぼ同時に画面左端へと到達するため、Bを凝視しているとCの死角を判断するタイミングが遅れてしまうことに注意。基本的に、Bは「なんとなく見る」程度でも回避できるので、視点はA→Cの順に移動させよう。また、蛇足になるが、シューティングの弾避けでは、このような視点移動のパターン化も重要な攻略要素になりうる。どんな上級者でも、すべての弾を見切ることなど不可能なのだ。

攻撃③：砲台Aから低速リング弾連射 難しさ ★★★



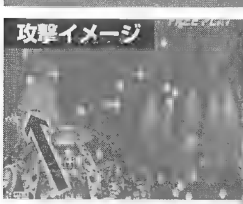
ボスとの距離が遠くなる画面左上で粘り、少しずつ反時計回りに切り返していくしかない。苦しい!



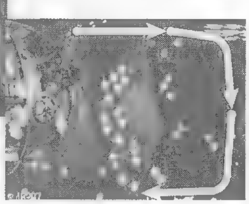
前方に追い込まれてしまうと、もはや切り返す手段はない。おとなしくボムを使っておくのが賢明だ。

画面全体に弾幕が広がる。流れに逆らわず避けると、時計回りに前方へ追い詰められてしまうので、少しずつ反時計回りに切り返していく必要がある。できるだけ画面左上で粘り、ボスが遠ざかるのを待とう。もしも追い詰められた場合は、ボムを使ってしのぐこと。

攻撃④：ボス本体の体当たり＋砲台Cから速度変化弾＋砲台Dから狙い弾 難しさ ★



ボス本体の体当たりに加えて、針弾と一定時間停止後に加速を始める円形弾が自機を狙ってくる。

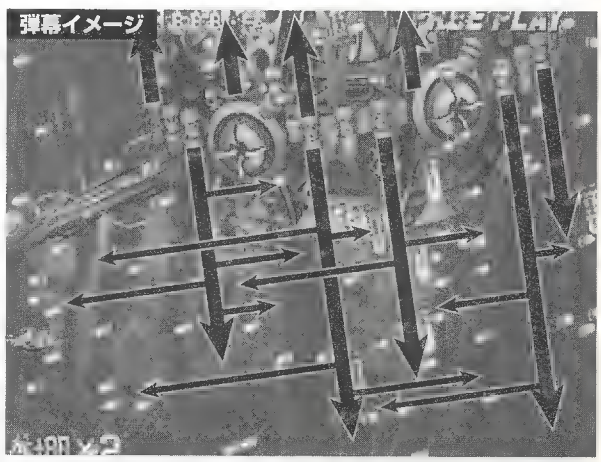


画面外周を大きく回りつつ、Gモードで撃ち込む。スキを見てFモードも使うとさらに効率的だ。

ボスが自機を追いかけつつ、2種類の弾をばらまく。時計回り（反時計回りでも可）に画面を大きく移動していれば、それほど難しい攻撃ではない。また、ボスから突き出たアーム部分には、接触してもミスにならない。要は球体部分にさえ触れなければ大丈夫なのだ。

攻撃①：砲台Bから弾吐きミサイル投下 難しさ ★★★

ボス本体から右下（および左上）方向にミサイルが発射され、ミサイルは進行方向に対して垂直の方向に小型弾をばらまく。画面左下付近が最もミサイルとの距離が遠くなるため、ここからGモードで撃ち込むのが楽……なのだが、この方法だと撃ち込み効率が悪く、どうしても長期戦になってしまう。戦闘が2ループ目の攻撃②（攻撃①の残り弾と攻撃②がシンクロし、回避が難しい）まで長引かないようにするためにも、できるだけボスの正面からFモードで撃ち込むほうがいいだろう。この方法なら、弾避けは若干難しくなるものの、2ループ目の攻撃①が終わる直前に次のステップへと進むことができる。もしも正面から撃ち込むのがキツイという人は、どこかでボムを1発使うべきか。

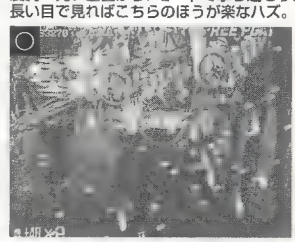


2面ボス最終形態の攻撃と少し似ているが、弾幕全体は斜めに傾いている。2ループ目以降は小型弾の中に超低速弾が交じるため、回避難度が上がることにも注意したい。



画面左下からGモードで撃ち込めば楽だが、この方法だとダメージ効率が悪くなる。

度胸一発、正面からFモードで撃ち込もう。長い目で見ればこちらのほうが楽なハズ。



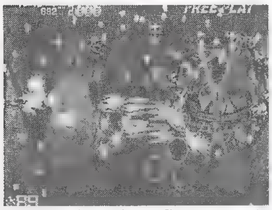
ゲー事典 エクステンドの話・その1.：本作では、最初に300万点、以降400万点加算されるごとに残機がひとつ増える。2周目に残機を9機持ち越すためには、最低でも2300万点以上のスコアを叩き出す必要があるというわけだ（最初から持っている残機2機＋4面で1upアイテム＋スコアで6機エクステンド）。なお、残機は9機以上ストックされないという制約がある。

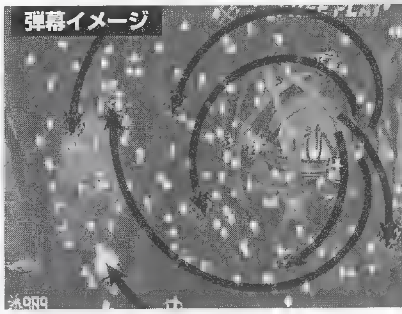
攻撃①：大量の球形ビットからバラマキ弾

難しさ ★★★

本体から射出された球形ビットが螺旋状に広がり、大量の弾がばらまかれる。ビットは破壊できるので、Fモードを使って数を減らそう。なお、このとき、ボスへの撃ち込みは度外視し、なるべく上下に大きく動くこと。まるでビットに体当たりするような動きになるが、自機のショット幅は意外に広いので、ミスする確率は低いはず。

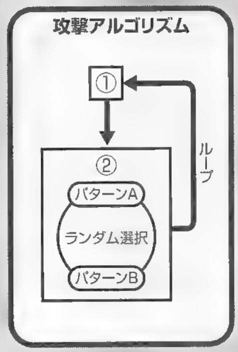
ちなみに、攻撃①は2次形態を通して計3回しか発動しない。3回終了した後は攻撃②だけが繰り返される。

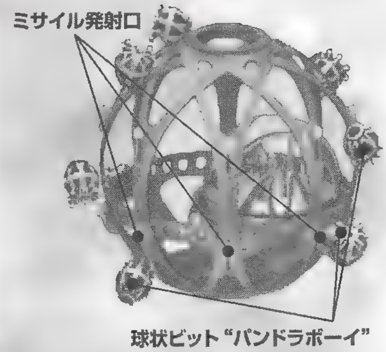

Fモードで大きく上下に動き、なるべく多くのビットを破壊することが重要。



螺旋状に広がるビットから大量の弾が散布される。まあ、実際にはここまで大量の弾に囲まれることはないが……。

2次形態



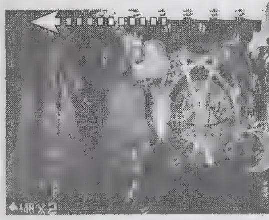


2次形態のアルゴリズムは、2種類の攻撃の繰り返し。どちらも素直に避けようとすると難しいが、攻略法が存在するので覚えておこう。慣れればほとんどミスしなくなるはず。

回避パターン


攻撃が始まる前からこの位置に陣取り、ミサイルの発射音が聞こえるのを待つ。


発射音が聞こえたら、ボスの目の前を通過しつつ、画面上端まで一気に移動する。


ミサイルの誘導に成功していれば弾の間隔が広いので、弾避けも楽になるはずだ。


今度は画面上端でミサイルの発射音を待ち、一気に下端まで移動。以下繰り返し。

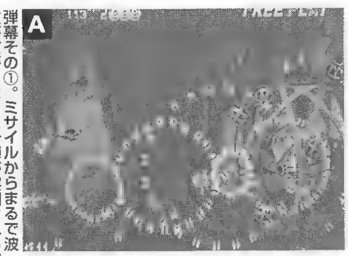
攻撃②：自機を狙う弾吐きミサイル2連射

難しさ ★★★★

ボス本体から発射されたミサイルが、大量の針弾を撃ちながら飛来する。ミサイルはおおまかに自機を狙っているため、これをどこに撃たせるかが攻略のポイントだ。なお、針弾の形状には円形のものと波形のもの（下の写真を参照）があるが、実際の避け方にそれほど差はない。

それでは回避パターンについて（左の連続写真参照）。基本的な考え方は、ミサイルの軌道と自機の距離をなるべく離すこと。要は針弾の間隔が広い場所で弾避けしようというわけだ。具体的には、攻撃が始まる前からボスの左下付近に自機を置き、「ボッ」というミサイル発射音が聞こえたら一気に画面上端まで移動する。あとはこの位置から針弾を後ろに移動しつつ避け、再び発射音を聞いたら画面下端まで移動……という動きを繰り返そう。

弾幕その①。ミサイルからまるで波紋が広がるように針弾が展開される。



弾幕その②は波状の針弾が広がる。どちらが選択されるかはランダムだ。



弾避けに陶酔できる名作！

シューティングを面白くする要素のひとつに、「うまくなった気にさせる」難易度調整がある。本作では、ハッタリの効いた弾幕こそがそれに該当するものだろう。パッと見は難しそうな弾幕でも、意外に弾避けが効くため、避けきったときの陶酔感はかなりのものだ。もちろん、弾避けはギャラリーへのアピール力が高いことも見逃せない。みなさんも高次ステージでの弾避けを体験し、ギャラリーとのグルーヴ感を味わってみてはいかがかな？（善之字元帥）

最終形態

長時間に渡り、精密な弾避けが要求される形態。このプレッシャーに、キミは耐え続けることができるか？

攻撃：外壁接触信管式炸裂ミサイル連射

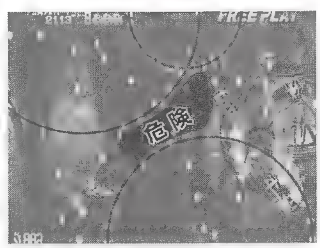
難しさ ★★★★

速度の遅いミサイルがランダムな角度に飛来。このミサイルは壁に接触すると炸裂し、放射線状に小型弾をばらまく。弾避けの注意点としては、複数の「円」が重なるポイントで避けようとしないことと、あまり壁際に近寄らないようにすること。この攻撃に対しては、常に狭い間隔をすり抜けることになるので、Gモードを主体にしたくなるところ。しかし、攻撃力の低いGモードでは戦闘があまりにも長引いてしまう。なるべくFモードで撃ち込む度胸を身につけよう。



ボス本体からランダムにミサイルが撃ち出される。もちろんミサイルに接触してもミスになる。


ミサイルが壁に接触すると、炸裂して36ウェイの扇弾に。弾速がそれぞれ違うのも厄介だ。



「円」が交錯する場所は弾を見切りにくく、危ない。こういったポイントには近寄らないこと。

ゲー事典 **エクステンドの話・その②**：2周目に入ると、残機エクステンドがなくなることは以前触れた通り。では、1周目5面のステージクリアボーナスで規定スコアを越えた場合はどうかというと…・、これはエクステンドが認められる。これでギリギリ間に合うことも多いので、5面道中最後のボムはなるべくボス戦で使わずに、ボーナスを2倍で獲得したい。

「GGX」、攻略連載一周年!!

LONG RUN GAMES' BOOSTER



話題のテクニックを徹底解説!!



現在の対戦事情で猛威を振るっている、足払いキャンセル先行入力ダッシュ。今回はその仕組みについて検証しよう。

Text：バグ　協力：JT

足払いキャンセル先行入力ダッシュとは?

まず、足払いキャンセルについておさらいしよう。これは、足払いの出始め(2フレーム以内)はフォルトレスディフェンス(以下フォルトレス)でキャンセルできることを利用したテクニック。通常技からガトリングで足払いにつなぎ、それをフォルトレスでキャンセルすることで、結果的に前の通常技の硬直を減らすというものだ。ロマンキャンセルとほぼ同様の効果を得られ、ゲージも一瞬のフォルトレスぶんしか消費しないので、メリットは大きい。

そして、足払いキャンセル先行入力ダッシュとは、前述の足払いキャンセルに、先行入力のダッシュを加えたもの。ダッシュは➡⬅➡でも可能なので、フォルトレスの入力と組み合わせることができるのだ(➡・⬅+PK同時押し・➡)。成功すると、足払いキャンセルのフォルトレスが一瞬見えたあと、なめらかにダッシュを始める。スムーズに次の行動へ移行できるので、強力な連係を生み出せるのだ。

入力方法は主に2通り。1つは、通常技・足払い入力・➡・⬅+PK(押しっぱなし)・➡。もう1つは、通常技↓PK(押しっぱなし)↓足払い入力・➡⬅➡だ。どちらがやりやすいということもないので、入力方法は好みで選んで構わない。

キャラの動きと入力の流れは、右下の図を見てほしい(前者の入力方法を使用した場合のもの)。それぞれの入力自体はそれほど厳しくないのだが、ダッシュの入力を加えつつ、足払いの出始め(2フレーム)のタイミングに、⬅+PK同時押しの入力を合わせるのが難しい。練習を繰り返し、タイミングを体で覚えるようにしたい。また、足払いキャンセルをする通常技の発生が早くなるにつれ、そのぶん入力開始のタイミングも早くしなければならないぞ。

入力のコツと注意点

入力のコツは、足払いを入力する時にレバーを⬋へ入れておくこと。ここで⬇に入れてしまうと、➡に入れる途中に⬋へ入ることが多く、⬇⬋➡コマンドの必殺技が暴発しやすい。レバーを⬇に入れて足払いを出す場合は、そのあとレバーをニュートラルに戻すことを心掛けよう。

PKを離すタイミングは、フォルトレスの発動からダッシュ直後までの間がよい。ただ、ダッシュしたあとにSやHSの通常技だけで攻める場合は、ずっとPKを押しっぱなしにしておいてもOKだ。

入力タイミングは、通常技の攻撃レベルによっても異なる(右の図を参照)。有利フレームのことも考慮すると、基本的には攻撃レベル3の通常技にかけるのがベストだ。

モノにすれば強力な武器となる足払いキャンセル先行入力ダッシュ。単発の通常技からは難しいので、まずはガトリングの2~3発目から行なえるように練習してみよう。

足払いキャンセル先行入力ダッシュの流れ　サンプル／ソル：しゃがみHS

レバー&ボタン入力※1	しゃかみHS		足払い~➡※2~⬅+PK押しっぱなし※3			➡※2
フレーム	1	7	※4	21	22	23
キャラの動き	しゃかみHS発動	しゃかみHSヒット	ヒットストップ中	足払い発動	フォルトレス発動	ダッシュ発動



※1：PKは最初から押しっぱなしでも構わない
※2：➡を入れてから10フレーム以内にニュートラル~➡を入れないと、ダッシュの入力は成立しない
※3：⬅+PK押しっぱなしは、足払い発動から2フレーム間(この場合は21~22)に入力されていなければならない
※4：ヒットストップは、攻撃レベル1の技だと10フレーム、攻撃レベル2の技だと12フレームとなる
※5：➡に入れた時点でダッシュを開始

テクニック

レーム、攻撃レベル2：11フ
するといいぞ。

足払いキャンセル先行入力ダッシュ 実戦活用連係

ループ系の連係で攻める

1 カートレベルを溜める

2 連続技の威力を上げる

3 選択を迫る

紗夢

●（しゃがみK→しゃがみHS（1段目））Ⓓ（近距離立ちS）→しゃがみHS（1段目））Ⓓ～

闇慈

●（起き上がりに疾を重ねてから）ダッシュ近距離立ちS（しゃがみK（立ちK・近距離立ちS））→近距離立ちS～

ソル

●（立ちK（1段目）→しゃがみHS）×n・（相手画面端付近）（近距離立ちS・⇒＋P）→追撃







しゃがみHSの1段目…払いキャンセル先行入…ッシュを仕込み。

そのほかのキャラ

●メイ

・（しゃがみP→近距離立ちS）Ⓓ～

起き攻め…がオススメ。…近距離立ちSを単発でつなげ…されると、よ…カートさ…れた…投げと打撃の二択へ

●ミリア

・（しゃがみK→立ちK→立ちHS（1段目））→～

ヒット、カード問わず…非常に便利。…トリング中、常に二択を迫れる…カートの…能力も高い。カートレベルを溜めるた…（しゃがみK→しゃがみHS）Ⓓ×nでもいいぞ

●ティスィー

・（近距離立ちS・立ちHS）～

コンボ用のループ…タウン…キャンセル…カートレベル…しゃがみK…しゃがみ…

●カイ

・（しゃがみK・近距離立ちS）～

●チップ

・（近距離立ちS・しゃがみHS）～

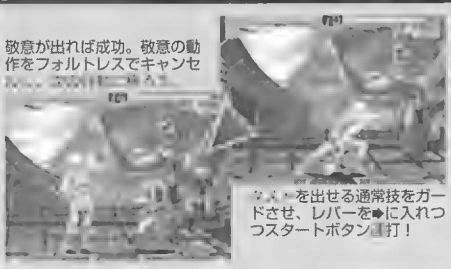
そのほかの特殊なキャンセル

敬意キャンセル

なんと、敬意＋フォルトレスで通常技の硬直を減らすテクニックが発見された!! 入力方法は

通常技（ガトリング）→ダスト（出始め2フレーム以内に敬意→フォルトレス

これで、足払いにつなげられない通常技でも、硬直を減らすことが可能になる。梅喧やチップなど、足払いにつなげられる通常技が少ないキャラは、使ってみる価値があるかも!? ただし、失敗すると挑発が出てスキだらけになってしまうぞ。しかも、筐体のスタートボタンの位置によって難度が変わるので……。



敬意が出れば成功。敬意の動作をフォルトレスでキャンセル…

…を出せる通常技をガードさせ、レバーを⇒に入れつつスタートボタン連打！

⇒＋Kキャンセル

ジョニーの⇒＋Kは、かなりの速度で前進しながら攻撃する技。この技の出始め（2フレーム以内）をフォルトレスでキャンセルすると、瞬時に最大1キャラ分ほど前進できる。ダストでもキャンセル可能で、この場合は前進しながらダストを出せるぞ

この⇒＋Kキャンセルと足払いキャンセルを駆使すれば、以下のような離れ業もできる。

近距離立ちS⊗⇒＋Kキャンセル→近距離立ちS～

ただし、理論上可能レベルの連続技であって、実戦に決めるのは至難の技。マメ知識程度に受け取ってほしい。



一瞬にしてこれぐらいの距離を進む。背景の文字の位置を参考に見比べてみよう

⇒＋K（K押しっぱなし）を入力後、即座に⇐＋Pを入力してフォルトレスでキャンセル。

今からSでも間に合う!?

ジャンク新聞
No.18
June 30, 2001
Text：はまー

JUNK NEWS

今回の「GGX」ダストネタ、密かに便利かも（ディズィーでチップに対しての一発気絶連続技が可能だったり）。

ストリートファイターZERO3：ガイ

●（フィールド中央より後ろ側から、相手と密着してオリジナルコンボ強発動）→武神獄鎖拳→疾駆け→【立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ→疾駆け】×n→（オリジナルコンボ終了後）立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ→⬅+強Ⓟ→弱武神イズナ落とし

獄鎖拳をオリコン中の必殺技などでキャンセルすると、その後1回だけ獄鎖拳を途中から出せる現象を利用したコンボ（立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚがそれ）。2回目以降の疾駆け後は歩いて裏に回り、引きつけてからの立ち強Ⓟで分身と挟み打ちにします（立ち強Ⓚが獄鎖拳中のものなので、相手は受け身不能）。（島根県　たもりっ子さん）

ダルシムやサガットなど一部のキャラ限定で、初段の条件もかなり厳しめ。さらに拾うタイミングや間合いも簡単ではありません。が、決まればかなりカッコいいうえに、ダメージも20ヒット前後で全体力の6〜7割程度とかなりのもの。画面端まで行くと垂直ジャンプのパターンに変えないといけませんが、それでもかなりのダメージになります。

combo BBS 連続技掲示板

たまにビデオを送ってくれる方もいるのですが、こういうのは何だかんだで好感触。文字だけではパッとしないネタは、（もし環境があるのなら）思い切って録画するのも手!?

※お詫びと訂正

6月号で掲載した「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000：マキシマ」のコンボに誤りがありました。ストライカーは大門ではなくギース、投稿者の棘さんの住所は埼玉県ではなく山梨県です。読者の皆様と棘さんにご迷惑をおかけしたことをお詫びするとともに、訂正させていただきます。

ちなみに、ST大門を使った場合のコンボ内容は以下のようになります。

●投げ抜け→ST追加攻撃→マキシマスクランブル（空振り）→ダブルボンバー2段目のみ→⬋+C→カウンターモード発動→ジャンプB（空振り）+ST大門→強ベイパーキャノン→強バンカーバスター

ギルティギア ゼクス：ジョニー

●ダストアタック→ホーミングジャンプ｛HS→空中ディバインブレイド｝→（着地後）ホーミングジャンプ｛K→P→K→P→K→P→S｝（ジャンプキャンセル）→｛K→P→HS｝→空中ディバインブレイド

相手ディズィー、ガードレベルMAX、画面端限定。実用性は極めて低いですが、最初のほうと最後に1回ずつ、合計2回ディバインブレイドを決めている贅沢な連続技です。最初の空中ディバインブレイド後、地上に降りてから再度ホーミングジャンプできるのがポイントです。（兵庫県　GADOLFさん）

ダストを決めたあとは、その直後だけでなく一定時間はホーミングジャンプが可能なことを活用すれば、様々な連続技が可能なようですね。カイの「ダスト→Sヴェイパースラスト（ロマンキャンセル）→ジャンプHS→ホーミングジャンプ〜」のほか、ディズィーの「ダスト（ロマンキャンセル）→しゃがみHS×1〜3（2発以上は足払いキャンセル併用）→ホーミングジャンプ〜」といったパターンも。



038 [illegible]
ストリートファイターIII 3rd STRIKE

ヤンで、星影円舞を発動後に立ち強Ⓚを空振りし、星影円舞の終了直前にめくり雷撃蹴などで分身の攻撃をヒットさせると、その攻撃の属性が立ち強Ⓚと同じになる。この場合は「反転のけぞり」になるので、さらに前方転身からのコンボなどを決めることが可能。（神奈川県　キーパーさん）

は：何となく理屈の分かる現象かも。実戦で役立てることはまず無理だと思いますが、コンボ中心にやり込んでいる人には興味深いネタかと。

039 [illegible]
ギルティギア ゼクス

使用キャラはファウスト。ドリルキック（空中で⬇+K）の出始めをフォルトレスディフェンスでキャンセルしたあと、フォルトレスをやめる瞬間に攻撃を出すと、ファウストの動作が普段に比べてゆっくりになる。（神奈川県　スガ13さん）

は：もちろん出す攻撃は再度のドリルキックでもOK。例えばレバーを⬇に入れたまま「K〜Pズラし押し（一瞬同時押し）→K〜Pズラし押し（一瞬同時押し）……」という入力を繰り返せば、落下までの時間を相当延長させることができます。

040 ヤル気マンマン
ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドーオーバーミスタラ

ダークウォーリア2戦をアイテムカーソルが「NOTHING」に合った状態で終えたあと（カーソルがアイテムに合っていた時はそれをショップで売る）、ショップから出たらアイテム使用ボタンを連打。すると対ナグパ戦直前の、扉が開く演出の時に、キャラが蹴り（シーフ）やタックル（マジックユーザー）を出す。（茨城県　ウコラハリナさん）

は：もう昔の部類に入るゲームですが、やり込み続けているからこそ発見できるネタ。こういったささやかなものでも良いので、心当たりのある方は投稿してみてください。

こんぼ昔話
〜ローリスクハイリターン連続技〜

勝つための連続技を突き詰めていくと、行き着くところは「返されにくい攻撃で大ダメージを与える戦法」となる。それに開眼するためには多大な労力と時間を要するが、稀に当てはまらないケースも……。そんな印象の強い連続技を集めてみた。

●ストリートファイターIII 2nd IMPACT：いぶき
・しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→破心衝

シビアで厳正な対戦が好評を博している『ストIII』シリーズでも、やり込めばそれなりに確立された部分が際立ってくるもの。中でも目立っていたのが、このいぶきの基本コンボだ。

特にいぶきの場合、空中ターゲットコンボや裏に回れる前方ダッシュ、固め技として非常に重宝する立ち弱Ⓟなど、優秀な部分を数多く持っていたため、前述の連続技を狙うチャンスも非常に豊富。そのことも手伝って、強烈な印象を残してくれた。

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98：柴舟
・（めくり）ジャンプB→近距離立ちC（1段目）→➡+A→裏百八式・大蛇薙

'98で復活した新生柴舟の近距離立ちCは、攻撃判定の発生が非常に早くなっていた（技のグラフィックが出始めてから2フレーム後にはヒットが確定する）。そのため、ジャンプBを多少アバウトな高さでヒットさせても、着地後の近距離立ちCがまず連続ヒットしてしまう。さらに➡+Aでやめれば反撃を受けず（柴舟有利）、ヒット時に大蛇薙までつなげれば体力半分ゲットという凶悪さ……。

●餓狼伝説3：テリー
・【（しゃがみA×0〜3→）しゃがみC→強クラックシュート】×n

『餓狼3』では、コンビネーションアーツという多彩な連係システムが採用されていた。が、それを検証する間もなく、ほとんどのプレイヤーが1、2日で行き着いたのがこのコンボ。というか、むしろ普通に動かそうとすると、どうしてもこの連係（連続技）にならざるを得ない気が……。対策として（理論上は優秀な）スウェーシステムもあったが、当時としては操作が複雑なほうで、「分かっているのにやられてしまう」悔しい思いをしたプレイヤーも続出した。

「基板買うならみるきーうぇー!! 名古屋は大須のみるきぃうぇいっ!!」

ミルキーウェイはおもいっきり御協力します。初心者大歓迎！君も基板を始めよう。気軽にTELください。詳しくお教えます。

基板を家でやるためのコントロールBOX全機種そろっています（麻雀パネルも有ります）

在庫価格表を定期的に郵送でお届けしてます。

一度の登録で6ヶ月、その間に何かしら購入が有るとさらに6ヶ月お届けします（無料）
ぜひぜひ登録して新鮮なリストをゲットして下さい!!
FAXをお持ちの方はリストを取り出すこともできます（無料）
オンフック→003501→（プププ…と音がしたら）＃2870522622373*01＃＃でOK

カプコン
- カプコンvsSNK（ソフト） ¥8,000
- マーブルvsカプコン2（ソフト） ¥5,000
- ストIII ¥6,000
- ストIII3rd ¥20,000
- CPS II マザー ¥4,000
- CPS II マザー ¥3,000
- (CPS II ソフトと一緒に購入の場合)
- サイバーボッツ ¥6,000
- ストZERO ¥2,000
- ストZERO3 ¥10,000
- バトルサーキット ¥12,000
- ヴァンパイアハンター ¥3,000
- 1941(オールカントリー) ¥24,000
- 1941(北米版) ¥18,000
- クイズ殿様の野望2 ¥4,000
- サイドアーム ¥10,000
- ストライダー飛竜 ¥17,000
- ストII ¥4,000
- ストIIダッシュ ¥5,000
- セクションZ ¥12,000
- テトリスグランドマスター ¥20,000
- ナイツオブザラウンド 円卓の騎士
- ひげ丸(H付) ¥15,000
- ぷにっきぃず ぷにぷに
- ブロックブロック(P無) ¥5,000
- マジカルテトリスチャレンジミッキー ¥6,000
- ロストワールド(自作P付) ¥68,000
- ワンダー3 ¥28,000

ナムコ
- フェリオス ¥65,000
- ギャラガ88（ソフト） ¥12,000
- 倉庫番DX（ソフト） ¥12,000
- タンクフォース（ソフト） ¥12,000
- パックマニア（ソフト） どんなマニア?
- 源平討魔伝 ありがたや
- アウトフォクシーズ ¥17,000
- エメラルディア ¥3,000
- クラックス(アタリ) ¥3,000
- グレートスラッガーズ ¥1,000
- グレートスラッガーズ94 ¥2,000
- 子育てクイズマイエンジェル ¥2,000
- 子育てクイズマイエンジェル2 ¥3,000
- スーパーワールドスタジアム95 ¥1,000
- 鉄拳 ¥10,000
- 鉄拳2ver β ¥17,000
- ニューラリーX ¥20,000
- バックランド ¥35,000
- マッハブレイカーズ ¥15,000
- 爆裂クイズ魔Q大冒険 ¥2,000
- ボスコニアン(H付) ぽこすか
- ボヘミアン ハスキーボイス
- リブルラブル ¥28,000

コナミ
- 沙羅曼蛇2 ¥6,000
- スラムダンク2 ¥5,000
- ゴルフィンググレイツ2(P無（ソフト） ¥2,000
- 沙羅曼蛇2（ソフト） ¥5,000
- 対戦ぱずるだま（ソフト） ¥1,000
- ときメモ対戦ぱずるだま（ソフト）ときめかんかい
- イーアルカンフー ¥5,000
- A-JAX ¥28,000
- 餓流禍 ¥12,000
- 究極戦隊ダダンダーン 歌うのだ!
- グラディウスIII ¥25,000
- グラディウスIV ¥20,000
- バイオレントストーム ¥20,000

（その他）
- サーカスチャーリー ¥5,000
- サーカスチャーリー(H付) ¥6,000
- サプライズアタック ¥5,000
- スラムダンク ¥3,000
- ハイパーオリンピック ¥5,000
- パロディウスだ! ¥5,000
- フラックアタック ¥10,000
- リーサルエンフォーサーズ(PCBのみ) ¥3,000
- ロックンロープ ¥12,000
- ロックンロール エルヴィス・プレスリー

セガ
- スポーツジャム（ソフト） パンに塗る
- コズミックスマッシュ（ソフト） ¥5,000
- ダイナマイトベースボールP無（ソフト） ¥1,000
- バーチャストライカー2 ver99 がんばれ日本!
- バーチャファイター2 ¥10,000
- ゴールデンアックスデスアダー ¥28,000
- エイリアンストーム ¥10,000
- シャドーダンサー 影の舞
- コットン ¥8,000
- タイムスキャナー ¥6,000
- ライオットシティー ¥3,000
- アッポー ジャイアント馬場
- グランドクロス(PCBのみ) ¥1,000
- スタックコラムス ¥2,000
- パーフェクトビリヤード(H付) ¥5,000
- ぷよぷよ ¥1,000
- フリッキー ¥18,000

ST-V
- ウインターヒート（ソフト） ¥1,000
- コラムス97（ソフト） ¥1,000
- サンドアール（ソフト） ¥2,000
- 上海万里の長城（ソフト） ¥12,000
- 全日本プロレス（ソフト） ¥1,000
- ダイナマイト刑事（ソフト） ¥5,000
- バーチャファイターKids（ソフト） ¥1,000
- バーチャル麻雀(麻雀コネクタ無)（ソフト） ¥1,000
- ばくばくアニマル（ソフト） 大きくなれよ
- ファイナルアーチ（ソフト） ¥1,000
- ぷよぷよSUN（ソフト） ¥1,000

タイトー
- RCでGO! ¥3,000
- サイヴァリア ¥10,000
- 上海昇龍再臨 ¥12,000
- スーパーパズルボブル ¥5,000
- サイキックフォース ¥7,000
- まじかるでーとドキドキ告白 ¥5,000
- F3マザー（おまけソフト付） ¥8,000
- ガンフロンティア ¥15,000
- メタルブラック ¥15,000
- MJ-12 ¥8,000
- ルナーク 動物密猟はだめ,ダス
- クイズクエスト（ソフト） ¥3,000
- メタルブラック（ソフト） ¥12,000
- MJ-12（ソフト） ¥5,000
- ルナーク（ソフト） 動物愛護だ!!

（その他）
- アラビアンマジック ¥15,000
- 火激 ¥7,000
- クイズクレヨンしんちゃん ¥2,000
- クレヨンしんちゃんおらと ¥2,000
- クイズ世界はショーバイ ¥2,000
- サイキックフォース2012 あと11年
- サイレントドラゴン ¥6,000
- スーパークイックス ¥6,000
- スカイスマッシャー ¥5,000
- Vsホットスマッシュ(P無) ¥5,000
- ハットトリックヒーロー93 ¥5,000
- バニックロード ¥5,000
- バブルボブル ¥25,000
- ピンポンキング ¥5,000
- 飛翔鮫 ¥8,000
- ビット&ラン ¥8,000
- ファイティングホーク ¥5,000
- U.S.クラシック(P無) ¥1,000
- ルナレスキュー ¥48,000
- レイフォース ¥17,000
- ワードナの森 ウィザードリィ

データイースト
- アクトフェンサー ¥6,000
- コブラコマンド 猛毒注意
- ダークシール ¥1,5000
- チェルノブ これぞ迷作!!
- トライアウト ¥2,000
- トリオザパンチ これも迷作!!
- ナイトスラッシャーズ これは名作!!
- バーニングラバー ¥8,000
- ワールドカップバレーボール95 ¥5,000

アイレム
- R-TYPE ¥15,000
- R-TYPE II ¥10,000
- クイズF1 1・2フィニッシュ ¥1,000
- 四川省 ¥1,000
- 10ヤードファイト ¥6,000
- バウンドフォーバウンドP無 ¥1,000

ジャレコ
- テトリスプラス ¥3,000
- E.D.F ¥6,000
- 魚ボコ ¥6,000
- サイバトラー ¥10,000
- 天聖龍(セイントドラゴン) ¥8,000
- ソルダム ¥5,000
- 熱闘早押しクイズ(PCB) ¥5,000
- ぶたさん ぶーぶー
- ポップフレーマー ¥18,000
- わいワイジョッキーゲートイン ¥3,000

バンプレスト
- ウルトラマン ¥3,000
- ウルトラ警備隊 ¥20,000
- SDガンダムレインボー大陸 ¥5,000
- グンペイ ¥7,000
- ゴジラ ¥10,000
- 超時空要塞マクロス ¥8,000

（その他）
- マクロスプラス ¥15,000
- 美少女戦士セーラームーン おしおきよ

テクモ
- ギャロップレーサー2（ソフト） ¥1,000
- 上海真的武勇（ソフト） ¥2,000
- STG(ストライクガンナー) ¥3,000
- GN'R アクセル・ローズ
- ガンディーラー ¥2,000
- クイズDNAの反乱 ¥1,000
- サボテンボンバーズ ちくちく
- 雷龍(サンダードラゴン) ¥6,000
- ダイナマイトデューク(US版) ¥12,000
- タンクバスターズ ¥5,000
- デッドオアアライブ(モデル2) ¥5,000
- ピンボールアクション ¥6,000

SNK
- 武力ONE（ソフト） ¥3,000
- 怒(P無) ¥15,000
- 原始島 ¥10,000
- ストリートスマート ¥3,000
- ストリートスマート(海外) ¥2,000
- バドルマニア ¥10,000
- ファイティングサッカー(PCB) ¥1,000

ビデオシステム
- F1グランプリ ¥2,000
- スーパーバレー'91 ¥2,000
- スーパーフォーミュラ ¥1,000
- ソニックウイングス ¥4,000
- 闘しんブレイザーズ ¥8,000
- パイプドリーム ¥5,000
- ラビオレプス うさぎ

日本物産
- アームドF ¥10,000
- クレイジークライマー2 ¥25,000
- 聖戦士アマテラス ギリギリ、ギャルゲー

テクノスジャパン
- コンバットライブズ ¥2,000
- シャドーフォース変身忍者 ¥10,000
- WWFレッスルフェスト ¥1,000
- ダブルドラゴン3 ¥6,000

アトラス
- エスプレイド ¥28,000
- ぐわんげ ¥15,000
- 豪血寺一族2 ¥12,000
- 首領蜂 ¥16,000
- 怒首領蜂 ¥33,000
- 怒怒首領蜂 そんなわけは無い
- ななめでまじっく! ¥2,000
- ブレイジン ¥5,000
- ボラックス ¥5,000

エイティング・ライジング
- アームドポリスバトライダーA ¥8,000
- アームドポリスバトライダーB ¥8,000
- バトルバクレイド ¥12,000
- ブレイブブレイド ¥18,000
- ブレイブニューワールド アイアンメイデン
- 魔法大作戦 ¥18,000
- 疾風魔法大作戦 ¥6,000

彩京
- ガンバード ¥6,000
- ストライカーズ1999 ¥20,000
- 戦国エース ¥10,000
- ソルディバイト ¥12,000
- ロードランナーティグファイトB ¥6,000

カネコ
- パニックストリート ¥7,000
- ジャンジャンパラダイス（ソフト） ¥5,000
- 閃激ストライカー（ソフト） ¥7,000
- ギャルズパニック3 ¥5,000
- ビィラップボーイズ ¥12,000
- 富士山バスター ¥8,000

ビスコ・サミー・セタ
- エクストリームダウンヒル ¥5,000
- 女流将棋教室 ¥12,000
- アースジョーカー ¥5,000
- ガルメテス ¥5,000
- 五月陣戦 ¥2,000
- 五月陣戦2 ¥5,000

セイブ開発
- バイパーフェイズ1(New) ¥18,000

東亜プラン
- 鮫!鮫!鮫!(2Pverロム付) 鯖!鯖!鯖!
- 達人王 ¥14,000
- ドギューン!! ¥6,000
- フィグゼイト ¥12,000
- ヘルファイヤー ¥12,000

UPL
- 宇宙戦艦ゴモラ ¥10,000
- オメガファイター ¥15,000

任天堂
- イレブンビート(P無) ソフト ¥1,000
- ビビッドドールズ(P有)（ソフト） ¥3,000
- ドンキーコングJR うほうほ
- ポパイ ¥20,000

サンソフト
- 上海 ¥6,000
- 上海III ¥6,000
- へべれけのぽぷ〜ん ¥1,000

MVS
- MV-1 ¥9,000
- MV-1F ¥10,000
- MV-1FZ ¥10,000
- MV-8 ¥10,000
- アンドロデュノス（ソフト） ¥2,000
- オペレーションラグナログ（ソフト） ¥6,000
- ショックトルーパーズ（ソフト） ¥8,000
- トップハンター（ソフト） ¥3,000
- その他色々ありまーす

その他
- オセロダービー ¥2,000
- タイムキラーズ ¥12,000
- 牌piece II 仇討外伝 ¥3,000
- ブレイジングトルネード ¥4,000
- レッドUFO ¥12,000
- その他色々あります

麻雀
- ホットギミックデジタルサーフィン(C付) ¥22,000
- ファイナルロマンス2(C付) ¥3,000
- (対戦ケーブル付)
- 銀玉勝負(P付) ¥6,000
- 華銀河 ¥10,000
- 華五光 番外編 ¥15,000
- その他色々あります

通信販売の御案内

お支払は便利な代引（ヤマトのドライバーさんに商品と引換に代金を払う）、または現金書留（郵便局より専用の封筒で送金する）・銀行振込でお願いします。なお、ご注文の際には必ず在庫を確認して下さい。

基板の買取りもガンガンやっています。まずはお電話ください。

全国通販&店頭販売（大須にあるよ!）

ミルキーウェイ

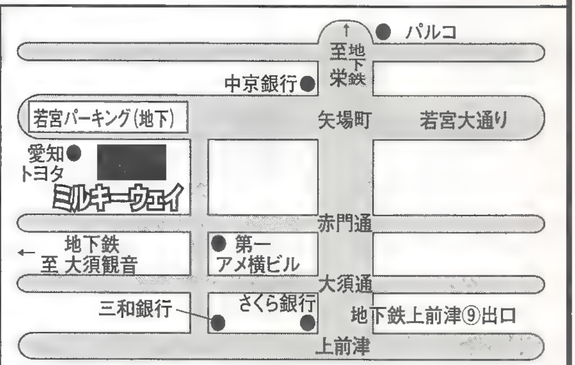
TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373

〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F

営業時間／10:00〜20:00　毎水曜日・隔週木曜日定休（祝日営業）

振込先:あさひ銀行赤門通り支店（普）1057717（有）ミルキーウェイ

http://www.milky-way.co.jp | mail@milky-way.co.jp



- 地下鉄 上前津よりスキップ …………3分
- 地下鉄 矢場町よりうさぎ跳び………15分
- 地下鉄 大須観音より2人3脚 ………10分
- 地下鉄 伏見よりほふく前進 ………3時間
- 秋葉原よりチャリンコで ……………3日間!

text：CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）

2D格闘から入る3D格闘

イマイチ踏み込めない2D格闘と3D格闘の壁、この時期に思い切って壊してみてはいかが？

2Dプレイヤーが思う、3Dのココがヘン

2D格闘ゲームはそれなりにやり込んでいるのに、3D格闘はさっぱりやらないという人は結構多い（逆もまたしかり）。そんな人たちから聞かれるのが、「難しそう」というひと言。具体的には下の4つのような項目がよく挙げられる。

しかし、3D格闘は本当に"難しい"のだろうか。ほとんどの人の場合、それは馴染みの薄さからくる印象に過ぎないのではないだろうか。ちょっとした意識改革をすれば、次第に解けていくものなのだ。『鉄拳4』『バーチャファイター4』という、3D格闘のビッグタイトルが世に出てくるこの時期、思い切ってその世界に踏み込んでみよう。

- **ガードの振り分けがキツイ**
- **コマンド入力の感覚が違う**
- **近距離での攻防が激しい**
- **ダウン後もやることが多い**

ガードの振り分けがキツイ
逆の考え方をすれば2Dとあまり変わらない!?

一見、簡単に見える3D格闘のコマンド入力。しかし、実際にプレイしたときには、違和感を感じることがは多いのではないだろうか。その原因となっているのが、"先行入力"の違いだ。ここでは、『VF』シリーズと『鉄拳』シリーズを例に取り、その違いを考えてみよう。

2D格闘の入力は、必殺技のレバー入力のみが先行入力可能。たとえば昇龍拳なら、硬直中に→↓↘まで入れておき、硬直が切れた瞬間にⓅを押せばOKだ。これが『VF』シリーズになると、ボタンまでが先行入力可能になる。つまり、硬直中にすべてのコマンドを完成させてしまえば（もちろん受け付け幅はあるが）勝手に最速のタイミングで出てくれるのだ。逆に『鉄拳』シリーズの場合は先行入力がほとんどない（一部例外あり）。硬直の終わり際を狙って、コマンドを入れることをしっかり意識しよう。

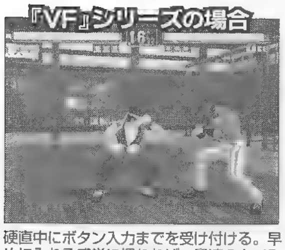
一般的な2D格闘の場合



必殺技のレバー入力のみ先行入力が効いている2D格闘。起き上がりのリバーサルなども、ボタン入力のタイミングさえしっかりしていれば出せる。

先行入力しやすい

『VF』シリーズの場合



硬直中にボタン入力までを受け付ける。早めに入れる感覚に慣れれば、最速のタイミングで技をつなげることも簡単にできる。

先行入力しづらい

『鉄拳』シリーズの場合



レバー入力も、硬直が解けてから入れないとダメ。複雑なコマンドを持つ技をスムーズにつなげていくには、慣れが必要だ。

ガードの振り分けがキツイ
逆の考え方をすれば2Dとあまり変わらない!?

中・下段の振り分けで攻める3D格闘。プレイしてみると、ガードでしのぐことすら難しい、と感じるのではないだろうか。しかしコレ、考え方を少し変えれば、意外なほどスムーズに入り込むことができる。2D格闘のしゃがみガードを、3Dの立ちガードに置き換えて考えてみよう。3D格闘の中心は中段攻撃なので、普段は立ちガードをメインに据えていくといい。

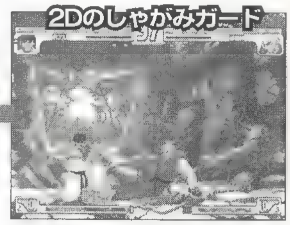
では、下段攻撃にはどう対応すればいいのか。これは、2D格闘にある中段攻撃と同じだ。最初は読みでガードすれば十分。ゲームに慣れてくれば、その対応力は自然とアップしていくだろう。もちろん、一部にはとても見切れないような性能のいい（出の早い）ものもある。こういう技が「強い技」となっていくあたりも、2D格闘の中段攻撃と似ている点かも知れない。

3Dの立ちガード



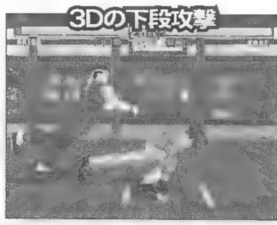
3D格闘の場合は中段攻撃が戦術の核になっている。立ちガードを主体にしていけば、大きなダメージを受けることは少ないぞ。つまり、2D格闘とは基本のガード方法が逆になっている、ということだ。

2Dのしゃがみガード



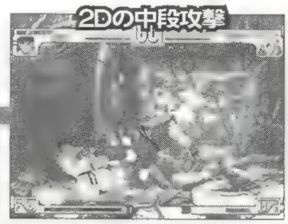
2D格闘は、しゃがみガードが軸になる。下段攻撃が戦術の軸となっているのだから、これは当たり前のことだ。これを、そのまま3D格闘に当てはめれば、意外なほど簡単に基本構図が見えてくる。

3Dの下段攻撃



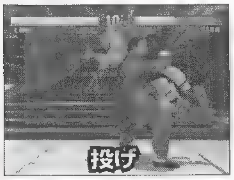
最初はガードすることができればラッキー、程度に考えておけばいい。中段攻撃に比べて出るのが遅いものが多いので、潰せることも多いぞ。見てから対応できるようになるのは、ゲームに慣れてからのことだ。

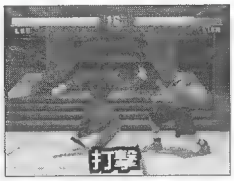
2Dの中段攻撃



最近の2D格闘には、中段攻撃も多く見られる。3D格闘と同じく、ガードを切り替えなければいけない瞬間は数多くあるはずだ。これに対しての対応法が、そのまま3D格闘の下段攻撃に当てはまる。

有利な状況では……





こちらの技がヒットしたときや、相手の技をガードしたあとは、攻めるチャンス。すぐさま攻撃に転じよう。

不利な状況では……





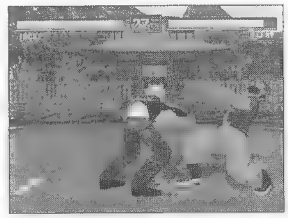
相手の選択肢を考え、それに対応した防御をする。投げ技への対処は、ゲームによって違うので注意。

ガードの振り分けがキツイ
逆の考え方をすれば2Dとあまり変わらない!?

飛び道具やジャンプ攻撃など、遠距離で"とりあえず"使える武器がないことや、ガードさせて間合いを離すような連係がないことから、3D格闘では必然的に近距離での攻防がメインになってくる。その攻防は、ひとつ間違えば大ダメージ、という危険なせめぎ合いだ。しかも、この早い展開の中でその都度ヒット確認（各種のヒット効果を含む）をし、技を使い分けていかなければならない。

しかし、これを極めていくことこそが3D格闘のおもしろさであり、上達そのものなのだ。これに対しては、難しくて当たり前ぐらいの心構えで取り組んでいくことが大切。ここさえうまくなれば、それすなわち上級者であるということになる。実際、3D格闘をかなりやりこんでいる人でも、近距離の攻防は、完璧にできることではないのだ。

ただ、各種のゲージなど、多くの画面情報を把握しながら戦わなければならない2D格闘に比べて、注意しなければいけない情報は少ないはず。全神経をこのポイントに集中できるのだ。



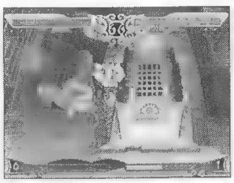
ヒット確認が命！

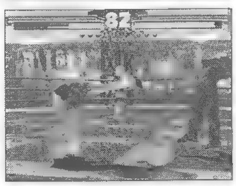
近距離戦でのポイントは、攻めどき、守りどきを把握することである。そのために必要になるのが、各技のヒット確認。状況次第でその後の選択肢を切り替える、という技術を徐々に高めていこう。当然、相手を浮かしたあとに的確なコンボを入れられることも、大きな要素のひとつとなる。

そのやり込みは無駄ではない！

システム的にはかなり差があるように感じる2D搭闘と3D搭闘。しかし、コマンド入力の基礎や対戦の駆け引きなど、基本的なことには多くの共通点がある。3D搭闘が自分にとって新しい世界であるとしても、これまでに培ってきた技術がまったく無駄になることはない。むしろ、必要な技術は2D搭闘のほうが難しいものが多いはず。その世界で上達した人に、3D搭闘をマスターできない道理はないのだ。

相手の起き攻めを防ぐために使い分けが必要、という点は、2D搭闘も3D搭闘も同じだ。どれを使うか、ではなく、いろいろ使ってみることが最重要。

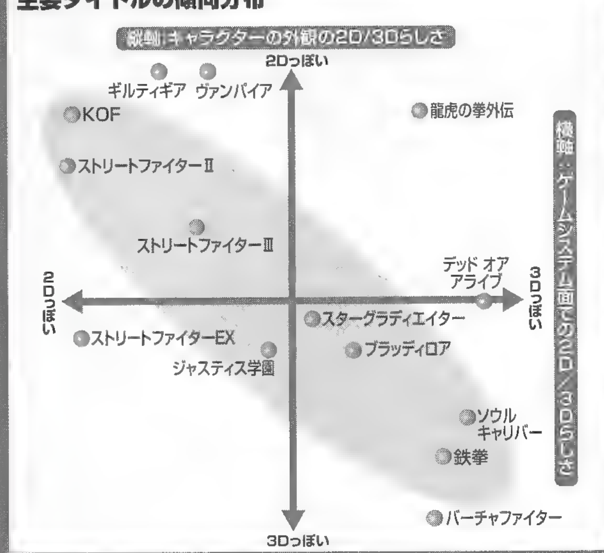




ダウン後もやることが多い
対応パターンを増やしていこう

同じ3D格闘というカテゴリーのゲームでも、違いがある起き上がりのシステム。最初からすべて使いこなすのは難しいが、初めのうちは最低限、相手の的を絞らせないことだけは考えたい。最初は、どれかひとつの起き上がりだけ使うとしても、起き上がり攻撃を出すか否か、あるいは起き上がりのタイミングを変えるなどの、基本的な使い分けができていれば十分だ。また最近は、2D格闘でも起き上がりのバリエーションが増えてきている。『ヴァンパイア』シリーズには移動起き上がりやダウン攻撃の概念もあり、3D格闘のダウン時の感覚に近いぞ。

主要タイトルの傾向分布



ゲームタイトルに見る2Dらしさと3Dらしさ

そもそも2D／3D対戦格闘「らしさ」とは何だろう？ 本来これらはゲーム内のキャラクターたちがどんな手法で描かれているかによって区分されるものだったはずだ。

ただ、2D／3D対戦格闘それぞれの「元祖」（ここではそれぞれストリートファイターⅡ、バーチャファイターとする）が、あまりにも偉大だったために、それ以降の2D／3Dのゲームシステムに多大な影響を与え続けている。

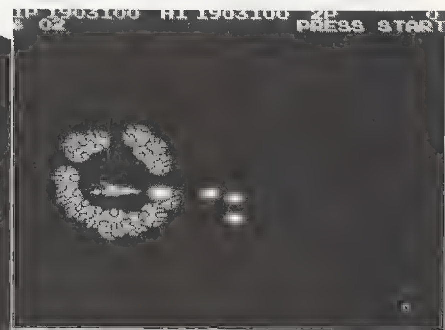
左のマップは、主要な対戦格闘ゲームのタイトルが、どの程度「2Dおよび3Dらしい」かを示したものである（欄外参照）。これを見てもわかるように、外観が2D（3D）であるものは、ゲームシステムにおいてもそれぞれに類似性を見い出すことができる。

マップ解説

ザ・キング・オブ・ファイターズ／今でこそ2D格闘の代名詞的存在だが、密着戦時間の長さなど、若干3Dテイストも。**ストリートファイターEX**／外観はポリゴンだが中身は典型的な2D。**龍虎の拳外伝**／2Dの外観で3Dのシステムを採用した野心作。世に出るのが早かった？ **スターグラディエイター**／ちょうど2Dと3Dの中間あたりに位置するタイトル。「2」はもう少し2D寄りか？ **デッドオアアライブ**／ポリゴンを使ってアニメ的なキャラクター表現を行なうテクモの技術は圧巻である。

マップ補足：縦軸はキャラクターの描写がどの程度写実的であるか。基本的には、低い位置にあるものほど写実的、高い位置にあるものほどデフォルメされていると思っていただきたい。一方の横軸は、固有の技に含まれる中段攻撃の多さ、標準的な対戦の間合い、コマンド体系などを総合して判断。みなさんなら、各タイトルをどのように位置づけるだろうか。

Old Game Museum
オールドゲームミュージアム



私闘・サラマンダ戦記

上手い人は皆天才？　いやいや、そんなことはナイですぜ！
未来のA級シューターを目指す君に。

Text：RED

シューティング初心者にとって上級者のプレイ、特に敵弾の嵐をスイスイとくぐり抜ける「弾避け」は、まるで魔法か手品のように見えているのではないだろうか？　また、ゲーム雑誌などのハイスコア集計で全国トップに輝くスコアを見て、「なんでこんな高いスコアが出るんだ？」と、驚愕したことがある読者も少なくないだろう。上級者の超絶プレイ、叩き出されるハイスコアは、時として初心者のやる気を無くさせるに充分な効果を持っている。

しかし、この世に魔法なんてものは存在しないし、手品には必ずタネがある。

多くの初心者は、上級者の超絶プレイに秘められた手品のタネを見抜けずに、ただただ驚くばかり……。

今回のオールドゲームミュージアムは、いつもと趣向を変え、「サラマンダ」という名作をやり込むことによって、ヘタレだった当時のオレが手品にはタネがあることに気がつき、一皮ムケるまでのお話だ。

3-5

サラマンダは86年夏、グラディウスの続編として鳴り物入りでゲーセンに登場。前年に発売されたグラディウスの人気が衰えていないうちに発売されたことも手伝い、シューティングマニアを中心に大ヒットとなった。

グラディウス大好き小僧だったオレも、当然のようにこのゲームに大ハマリ。最初は1周、2周と順調に駒を進めていけたわけだが……マニア殺しの第一関門、3周目以降の5面ではとことん死にまくった。まぁ、お約束だな。

サラマンダは3周目から撃ち返し弾が発生する。5面はもともとタチの悪いザコが大量に出現するステージで、3周目になると道中からボスにいたるまで、いきなり桁違いの難しさになるのである。かなりの上級者であっても、すべての場面をきちんとパターン化しなければ、安定してクリアすることは難しいステージなのだ。

当時のオレは「シューティングが上手いこと＝アドリブの弾避けが上手いこと」と、なんの疑いもなく思いこんでいた。これは、その頃は今ほどパターン性の高いシューティングばかりではなかったことも、大きく影響していたと思う（*1）。

ともかく、ひたすら気合いのアドリブ避けを武器に3周目の5面に挑み、敵弾に囲まれて大暴れしながら派手に死ぬ日々が、延々と続いた。そうこうするうちに、当時ハイスコア集計をしていたゲーメストやベーマガ誌上では、6周目、7周目……と、信じられない周回数の全国トップスコアが記録されていく……。

悔しいという気持ちは微塵もなく、ただひたすら不思議でならなかった。「オレだってこんなにがんばってスゴイ弾避け（*2）をしているのに、6周も7周もクリアできるヤツは、いったいどれだけ弾避けが上手いんだ？　反射神経や動態視力が根本的に桁違いなのか？」と……。田舎の

***1：パターン性の高いシューティングばかりではなかった〜**

筆者は「ノバ2001（84年／UPL）」「ギャプラス（84年／ナムコ）」あたりから本格的にシューティングをやりだし、サラマンダが出たころは「スターフォース（84年／テーカン）」「ツインビー（85年／コナミ）」「グラディウス（85年／コナミ）」なんかをよくやっていた。これらのタイトルを見て思うけど、やはりこの頃って、サラマンダくらいギスギス（?）した完全パターンシューティングって、ほとんどなかったんだよね。上に挙げたタイトルでは、グラディウスぐらいかな、パターン性が強いのは。

この頃は、なんとなくそのゲームのシステムとか理解して、普通にやりこんでいれば、自然と上手くなれるシューティングが多かったと思う。ましてや、サラマンダの5面みたいに、弾避けそのものをかなりの精度でパターン化しなきゃいけないゲームなんて、ほとんど無かったし。パターン性の高いシューティングは、この頃から増えていった気がする。

***2：スゴイ弾避け**

行き詰まって「3周目の5面はもっとオプションが広がらないとダメだ！」とか言って、本気で3速（このゲームはスピード2速が正解）を使っていた時期もあって、さらにドツボにはまっていった。ザコ編隊のパターンは出来てねーし、ザブ2は全部撃って避けようとするんだから、そりゃースゴイ弾避けになるよな。今考えると、たまにとは言え、こんなプレイで3周目の5面をクリアできた時があったっていうのもキテる。

***3：180度違う攻略概念**

180度違うっていうのもちょっと大ゲサなんだけど、それ程ショックだったってこと。

まあ、それまでの自分が「弾避けをしない工夫」というものをまったくしていなかったかと言うと、決してそんなことは無かったはずなんだけど、きちんと意識しているか否かで、とんでもなく大きな差になるわけで……。

とにかく、サラマンダをやり込むまでは、シューティングゲームって、頭を使うもんじゃないと思っていたからなぁ。

3周目5面地獄めぐり

地獄 その㊀ ザコ編隊

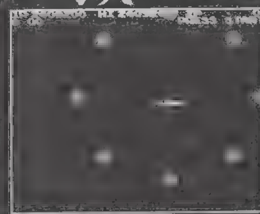


高速で飛来する隕石群のなか、画面左端の上下から、自機を取り囲むように大量のザコ編隊が出現する。3周目ともなると大量の弾を自発的に撃ってくるうえ撃ち返し弾も加わるため、いきなり難度が高くなる。



正解のパターンは、画面全体を大きく使ってザコ編隊を誘導し、敵弾を上手くまとめながら避ける、というもの。思い切って画面右まで移動しなければならないだけに、普通に弾避けするプレイをしていても、なかなかたどり着けないパターンである。

地獄 その㊁ ザブII





自機を囲む形で出現するザブが撃ち返し弾を撃ってくるため、撃たずに左右に動いて避けるパターンが正解。筆者は、当時の某メストの曖昧な攻略記事(はっきり言ってウソ記事)のおかげで1回目を右に避けようとして死に、「当たるじゃん！」とか言って、それ以降撃ちまくりで避けようとしていた。当然、死にまくり。今思い出しても腹立たしい。

地獄その㊂ ベルベルム高速編隊



画面の上下を凄まじい勢いで突っ込んでくるベルベルム編隊の場面。やはり撃ち返し弾のおかげで極端に難度がアップ。ここまでまともな状態でたどり着けることが少なかったため、なかなかフル装備状態で練習できずに苦労した。

貧乏学生だった当時は、上級者のプレイを見られる場所はもちろん、最先端の攻略情報に触れる機会も、身近にはまったくなかったのだ。

「気合い」と「まぐれ」がたまたまシンクロしたときは、3周目の5面がクリアできることはあったものの、そんな偶然が2周連続で起きるはずもなかった。当時のオレは4周目の5面まで進められることができれば、天寿をまっとうしたかのような気分で席を立っていた……。

開眼

「もっと弾避けのテクニックを磨かなくては！」ひたすら見当違いの熱意をサラマンダに注いでいたオレにも、転機の時が訪れた。友達のつてで、軽く5～6周以上クリアできる上級者のプレイを見る機会に恵まれたのである。

「どんな超人的な弾避けが見られるのか？」という期待に反し、そのプレイに派手な弾避けはなく「いかに弾避けをしないようにするか」を追求した動きだった！　ザコが吐き出す大量の弾はプレイヤーの意のままに誘導され、決して自機が追いつめられる場面はない。降り注ぐ敵弾と隕石群の中、自機が抜けるべき道が常に明確に存在する……。

期待しながら、しかし心のどこかでは恐れていた、超人的弾避けのシーン。そんなものは、一切なかった。

このことは、弾避けの能力や、とっさの判断力こそがシューティングの上手さだと思っていたオレには、大きな衝撃だった。「きわどい弾避けをしないように工夫することが重要」という、180度違う攻略概念を見せつけられたんだから、当然と言えば当然だ（*3）。

上級者のプレイを見せてもらった後には、これなら余裕でマネできるという安堵の気持ち、自分に欠如していた攻略概念に触れた驚き、そして、ほんの少しの失望感（*4）が残っていた。失望感の理由は当時自分でも分からなかったけれど、このときの複雑な気持ちは今でも鮮明に覚えている。

この後は、パターン化ということを意識しながらシューティングをプレイするようになり、サラマンダも比較的スムーズに自己ベストを伸ばしていくことができた。

オレはサラマンダというゲームをやり込むことによって「危ない弾避けをしないパターンを作る」という攻略概念を認識させられた。そしてそれは、弾避けのテクニックと同等以上の武器であることも教えられた。このことが、その後あらゆるシューティングゲームに対して役立ったことは言うまでもない。そう考えると、3周目5面のザコ編隊に対して、アドリブの弾避けだけで立ち向かった日々というのは、そんなに無駄ではなかったような気もする。

名作と呼ばれる作品はゲームとして面白いだけでなく、プレイヤーを育てる力がある。現在一線級で活躍しているシューティング系のスコアラーには「怒首領蜂」や「バトルガレッガ」によって開眼した人が多い（*5）ことも、それを証明しているのではないだろうか。

***4：失望感**

何年も経って、仕事柄、シューティングゲームの面白さとは？　みたいなことを深く考えるようになって、少しこのときの自分の気持ちが分析できるようになった。結局、当時の自分はアドリブの弾避けの面白さこそがシューティングゲームの面白さだと考えていたから、完成されたプレイにアドリブの弾避けシーンが無かったことで、少しサラマンダというゲームがつまらなく見えたんだと思う。

もちろん、これがきっかけでパターン作りの面白さや奥深さを知っていくことになったし、完全パターンゲームの魅力を知ることもできた。サラマンダというゲームも、パターンゲームとしてきちんと遊ばなければ、本当の楽しさを味わえないゲームだったんだと、上達してからしみじみ感じたし。

余談になってしまうが、パターンゲームと非パターンゲーム、それぞれの魅力というのは、かなり深いテーマだね。今後このページで扱ってみたいと思う。

***5：開眼した人が多い**

ハイスコアのコーナーにて今年の5月号から始まった「スーパープレイヤー列伝」を読んでもらえれば分かると思う。本誌ライターの京城がスコアラーのインタビューに行き、色々なことを聞いてくるという企画だが、必ずと言っていいほど「怒首領蜂」と「バトルガレッガ」の話しが出てくるのだ。

特に「怒首領蜂」はシューティング入門用として、最高のゲームだったんじゃないかと思う。アドリブの弾避けの訓練になる部分も多いし、パターン化の概念が必要とされるシーンもきちんと存在している。シューティングとして様々な面白さがバランス良く含まれていて、それが学べる事柄の多さにそのままつながっている。このゲームからシューティングに入った人はホントにラッキーだと思うよ。ちなみに「怒首領蜂2」が出たけど、こっちは微妙なので「怒首領蜂2やり込んだのに、A級シューターになれなかった！　責任取れ！」なんていう苦情を言ってこないでください、と言いたい。



お題 レイディアントシルバーガン

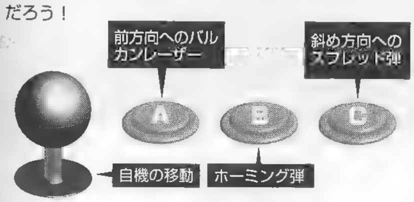
ゲームセンターよく見る伝

Text：福田 柵太郎

トレジャー3年ぶりの新作アーケードゲーム『斑鳩』が発表された。2000年以降にリリースされた新生児たちの中には「トレジャーって何？」という子もいるだろう。人の親として「それはな坊や、『レイディアントシルバーガン』を作ったメーカーで……」と蘊蓄を語れる妻帯者でいたいものですね。

操作説明シャングリラ

豪華にも8種の攻撃兵器搭載の自機。これらの武装を手足のように使えなければ、生き残ることはできないだろう！



A+Bボタン…	自機前方の敵機をサーチするホーミングプラズマ弾。障害物を透過してダメージを与えるのが最大の特徴。
A+Cボタン…	後方に広がるワイドショット。敵にバックを取られたら、これで迎撃だ。
B+Cボタン…	射程距離内を追尾攻撃するホーミングスプレッド弾。自機の周囲を全方向カバーすることができる武装だ（地形は貫通しない）。威力は普通。
A+B+Cボタン…	ピンク弾を消せるソード。3ボタン押しっぱなしで、抜刀状態になる。

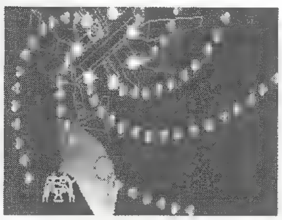
レイディアントソードで敵弾を消し、ゲージをMAXまで溜めるとA+B+CボタンでHYPER SWORDが使用可能だ（発生から無敵時間あり）。

パズルのような醍醐味、熟成シューティングの一形態

トレジャーのSTG『斑鳩』が発売される秋までに、過去同社がリリースした『レイディアントシルバーガン』をやり直しておこう。マニアにも普通のプレイヤーにも「ただのSTGではない」と感じさせる、オリジナリティ溢れる色褪せない魅力を再確認したいから。練り込まれたゲームシステムと敵出現パターンに加え、多彩な攻撃方法を持つボス 細密に描き込まれた背景（ゲーム画面がワイヤーフレームで表現される様は必見）、障害物にもシールドにもなる複雑な地形……。その魅力は枚挙にいとまがない。3色に分類された敵機の同色だけを連続撃破するチェーン・ボーナスのために、緻密にパターン化された上級者のプレイはまさにアートだ。

さらに『レイディアントシルバーガン』にはストーリーが存在するのだ。ゲームを始める前に、デモをよく見てからゲームに臨むことをおすすめする。さすればきっと、エンディングの見方が変わってくると思いますよ。もちろん解釈は人次第ですがね。

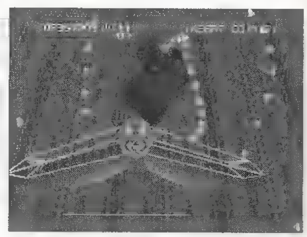
先日、某ゲーセンにおいて、60秒の練習ステージをスキップし、スムーズに1面で全滅してしまい席を立ってしまった御仁がいた（レイディアントソードの使い方すら理解不能だった様子）。そんな初心者たちのために、シルバーガンをやり込んだという玄人たちは、今こそゲームセンターに還ってほしい。無言のプレイでギャラリーたちにシルバーガンかくあるべしを伝えていただきたい。



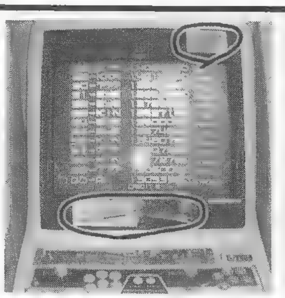
ワイヤーフレームで描かれた、自機とステージボス。かえって新鮮な感動がある。



障害物を活用せよ。これは地形に隠れてレーザーをやり過ごすの図。



ゲージが溜まったら3ボタンを同時押し。すべてを消し去るハイパーソードが発動！



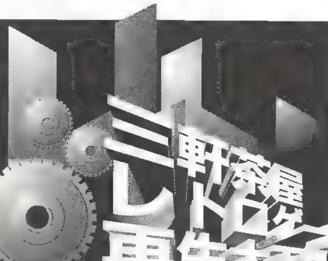
1.特A級プレイ収録の攻略ビデオが発売されていたが、入手は非常に困難。ビデオを自作してお店のカウンターで放映しもらい、SCENE1以降のダイナミックにアクションするボスをピーアールしよう。

2.サウンドもタクティクスオウガなどの代表曲で著明なミュージックコンポーザー崎元 仁氏の感動的な曲ばかり。ボリュームを大きめにしておけば、お客さまも振り向いてくれるはず。

3.上の写真は秋葉原トライアミューズメントタワー4Fの一例。Bボタン連射付きなのでシューターも安心だ。筐体上に張り出されたハイスコアは、プレイモチベーションを高める効果がある。

オペレーション1：攻略ビデオ or 達人を自作しよう

『レイディアントシルバーガン』を布教するために、各人「銀銃なる鮎の共食い作戦」を決行してほしい。美麗なプレイで一般客をも同志に引き込む作戦だ。店員さんが店先で「シルバーガンどうすか？ 百円ポッキリ」と呼び込みしてもよい。



『レイディアントシルバーガン』の基板（ST-Vロム）は在庫が少ないらしく、中古基板市場にはなかなか出てこない。

もし、バイト先のゲーセンに基板があるならコアラッキー（古）。さまざまな趣向でファンにアピールしよう。

アルカディア RARE HAIR GALLERY

本日のゲスト 三島平八（鉄拳シリーズ）



人は誰も年老いた時、いかに寂しくなった頭髪を元気よく見せるかという問題に直面する。だが、鉄拳シリーズに登場する平八の髪型は、凄まじく元気を越えていた。ツノと見間違うばかりの尖りっぷりは、吉光ブレードで斬りかかっても剣のほうが折れるんじゃねーか？ とという鋭さだ（見た目）。写真の鉄拳2では、本当にこんな人いるかも的髪型に見え……ないね。

麗しの取材協力店様：トライアミューズメントタワー、プラネットギオ（とかげ）

はみだしもよく見る伝 今回画面撮影に使用したレイディアントシルバーガンの基板は、またしても荻窪のプラネットGIOとかげ店よりお借りした。当然、とかげ店にも銀銃が置いてあると思われるので、スコアを出しにいってみてはいかがですか。「ST-Vソフトの旬なら、サクラ大戦3とかけた花組コラムスがオススメですよ！」とおかしな方向に走っているプラネットGIOとかげに幸あれ。

20世紀アーケード列伝

レゲー奥の細道

Text：C-LAN
取材協力：トライ

めでたく第二回を迎えた当コーナーでは、20世紀に発売されたビデオゲームのさまざまな事象を扱っていく。まあ5000回も連載できれば、二十余年におよぶビデオゲームの輝かしい歴史をもれなく紐解くことができるだろう。

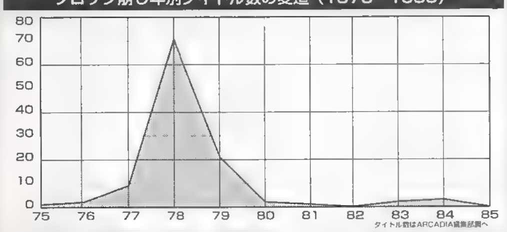
一匹目のドジョウを探せ！

第一期ブロック崩し

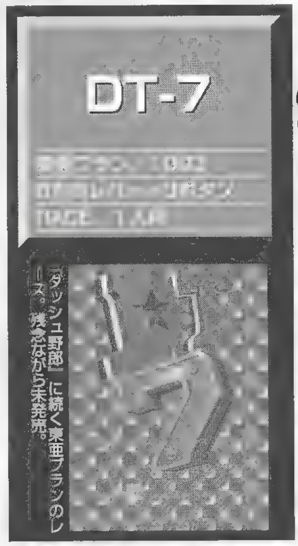
ブロック崩しはフィールドに破壊可能なブロックを配置したスカッシュ（一人テニス）で「テーブルテニス」と呼ばれるタイプから派生した一大ジャンル。その原型となるのは広義では『ポン』（1972／アタリ）にまで遡るが、事実上の元祖は『ブレイクアウト』（1976／アタリ）。

『BO』の大ヒットに伴うドジョウっぷりは凄まじいものがあり、あらゆるメーカーがこぞって開発。そのピークを迎えた78年は、一社で5作も6作も発売なんてのもザラ。世にブロック崩しが氾濫したが、結局元祖から脱却できず急激に収束する。諸行無常。

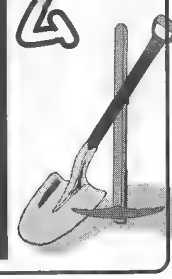
ブロック崩し年別タイトル数の変遷（1975～1985）



発掘！幻ゲーム



『ダッシュ野郎』に続く東亜プランのレース。残念ながら未発売。



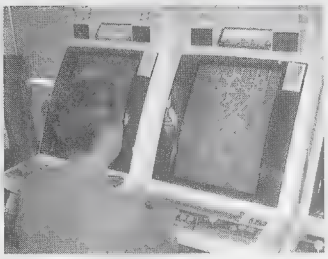
レアゲー探索ということで、まずはココにいけ！　と秋葉原に屹立するトライタワー（いつもお世話になってます）に赴いた取材班の前に姿を現したのは、見慣れぬレースゲーム。『達人』ばりの東亜カラーに彩られたその作品は、之姓をDT、名を7という。即ち『DT-7』である。

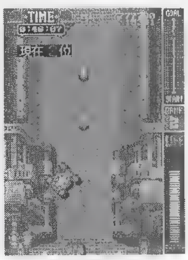
操作は8方向レバーにアクセル、ブレーキ、ボンバー使用の3ボタン。最初にコースを選び、トップでゴールすれば次のステージに進める。7人のキャラは車とボンバーの性能がそれぞれ異なる。

ボンバーが敵車にあまり効かず（スピードが落ちない）、爽快感もかなり薄い。このあたりが未発売の理由か？　ショーには出展されたのに……。

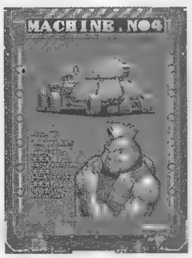


個性的なレーサーたちによるルール無用のデスレース！


トライタワーに行っても置いてあるわけではないので注意。入手経路は秘密、というか不明。



コース上にはさまざまなアイテムやスピードアップのパネルが。



濃すぎるキャラは発売されれば伝説になった（多分）。

ゲー優鳥獣戯画



ピピル人／ゼロウイング他

『DT-7』の話題が出たところで、今回のゲー優は東亜プランのマスコットキャラ「ピピル人」でお送りしよう。ピピル人は『ゼロウイング』の隠しキャラで登場したのを皮切りに『アウトゾーン』や『達人王』など、後の東亜ゲーでこれでもかといわんばかりに登場しまくる。もちろん『DT-7』にもだ。これにはイメージキャラクターとして定着させようという意図が汲み取れる。ギョロ目でタラコ唇というオバQ風の風貌だが、全身紫色で頭でっかちの体型はおせじにも可愛いとはいえず、日光を浴びたことのない地底人かなにかのように見える。毒々しい色使いが特徴の東亜プランには似合っていなくもないが、一般的認知を得ることはできなかったようだ。

ゲーム目安箱

Q CAPCOMとSNKの語源を教えてください。あ、できればSEGAもお願いします!
（新潟県　OHC君）

A ではそれぞれについてお答えしましょう。
●CAPCOM
CAPSULE COMPUTER
●SNK
Shin Nihon Kikaku(新日本企画)
●SEGA
SErvice GAmes
語源はこのような感じになりますなぁ。おわかりでしょうか。

質問等々超絶大募集中！

●【お店募集】
レゲー中心のお店はもちろん、超上手なプレイヤーがいるお店や、レゲー設置台数が少なくても、気合いでスコアを狙っている人がいたり、名物店長がいるお店。また、スコア系だけでなく、対戦その他で盛り上がっているお店も大歓迎！世に埋もれてしまっている、素晴らしいレゲーゲーセン情報を待っています！
編集部が取材しに行くかも!?

●【なんでもレゲー質問コーナー】
レゲーの質問に、色々答えちゃうぞ！　あのゲームの裏面への行き方を教えて！　といったような質問から、
どうしても倒せないボスがいたり、ヒントを教えて～！　なんて声にお応えしちゃうぞ。

●レゲーに関して、読者との架け橋となるコーナーです。どんなことでも構いません、お便り待ってます!!

【応募宛先：レゲー奥の細道まで】
※各コーナーへのお便りは次の宛先までお願いします！
eメール　location@arcadiamagazine.com
郵送　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
エンターブレイン アルカディア編集部まで

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

今月のテーマは、対戦格闘ゲーム全般でよく見られる「コマンド入力」について。プレイしているゲームによって、違った呼び方もあったりして面白いですよね。

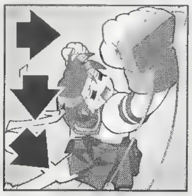
Text：伊勢猫＆善之字元帥
挿し絵：まるかた

今月のキーワード
『コマンド入力』

▼さ行▲

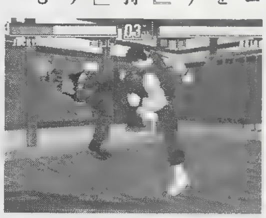
しゃがみダッシュ【しゃがみだっしゅ】
squats down and dashes
□テクニック□プレイヤー
キャラクターがしゃがんだ状態でダッシュ移動すること、又はその入力方法を示す造語（類：スプラ入力、風神ステップなど）。『バーチャファイター2』（セガ／1994年）以降に発売された3D対戦格闘ゲームに見られる特殊な操作で、実際の入力は⇩⇩➘となる。

昇龍【しょうりゅう】
SHOURYUKEN COMMAND
□システム□プレイヤー
2D対戦格闘ゲームの金字塔『ストリートファイターII』（カプコン／1991年）の主人公、リュウが持つ必殺技「昇龍拳」が転じて、⇨⇩⇘+ボタン入力を表すようになった略語。このような形で著名ゲームの技名が、コマンドと同義に扱われるケースは多い（類：竜巻、スクリュー、波動など）。



スクリュー【すくりゅー】
SCREW PILE DRIVER COMMAND
□システム□プレイヤー
『ストリートファイターII』に登場したザンギエフの必殺技「スクリューパイルドライバー」が語源のコマンド略語。コマンド表記はレバー1回転+ボタンとなるが、レバーの上下左右が反応すればよく、3／4回転+ボタンでもコマンドは成立する。

スライド入力【すらいどにゅうりょく】
slide input
□テクニック□システム
2つのボタンを同時押しに近いタイミングで、片側だけを意図的にズラして押す入力操作の総称（同：ズラし押し）。一般的に2D対戦格闘ゲームで用いられる場合、通常技を入力した直後に投げや必殺技の入力を完成させ、通常技の出かかりをキャンセル。本来の立ち位置から瞬時に前進（或いは後退）して、技を繰り出すテクニックのことを表す。『バーチャファイター』のアキラが持つ「独歩頂膝」が、その走り的な存在とも言える。



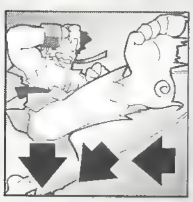
先行入力【せんこうにゅうりょく】
inputs by precedence
□システム□ソフト
キャラクターが何かしらの動作をしている最中に、次の行動を事前に予約で入力していくこと、もしくはその入力を受け付けている時間のことを指し示す。例〉必殺技による通常技のキャンセルを成立させるには、攻撃がヒットするまでの間にコマンドを～で完成させていくことが重要。

▼た行▲

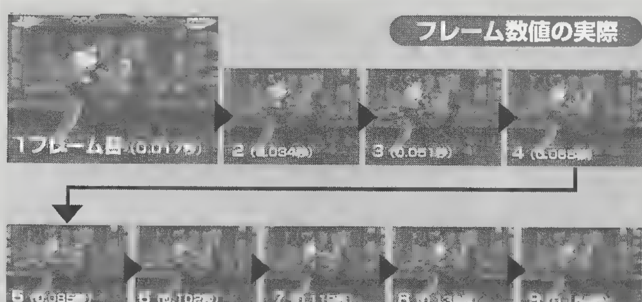
立ち～【たち～】stands and～
□テクニック□プレイヤー
①レバーをジャンプ方向に入れないと成立不能なコマンド入力（スクリュー入力など）をする際、ジャンプモーションへ移行する前にコマンドを完成させること。②しゃがみダッシュ入力をすると、瞬時に立ち状態からしゃがみ状態へ移行できる性質を利用して、しゃがみや立ち途中からの固有技を円滑に繰り出すためのテクニック。例〉～斜上、～猛虎

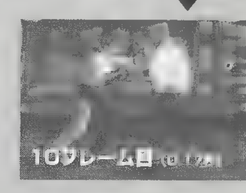
ダッシュ【だっしゅ】dash
□システム
相手方向へと素早く移動するために用いる移動手段で、レバーを進行方向へ⇨⇨と素早く2回入力していく入力操作を指し示す（同：ステップイン、クイックフォワードなど）。また、⇨➡入力で走り状態へと移行するゲームなども存在する。

竜巻【たつまき】
TATSUMAKI SENPUKYAKU COMMAND
□システム□プレイヤー
『ストリートファイターII』のリュウが持つ必殺技「竜巻旋風脚」系と同じコマンド入力全般を示す略語。実際のコマンド表記は⇩⇙⇦+ボタンのことを指し示す（対：波動）。



フレーム数値の実際





仮に「10フレームで発生する投げ」があった場合、これを視覚的に表すと……上記の連続写真のようなことを意味している。言い換えれば「10単位分の時間がかかって、発生する投げ」となる。しかし、この場合はコマンド入力も同じように最低1フレームの入力時間がかかるため、実際は11フレームとも言える。

フレーム（frame）とは、ディスプレイ上で1秒間に更新される画像の描画回数を表すための速度単位で、フレーム・レート（frame rate）が正しい呼び方（同：コマ）。ちなみに現在のアーケードゲームにおけるフレーム・レートは、60回／秒＝60フレームが概ね標準となっている。

さて、これが何で格闘ゲーム攻略に出てくるのかと言うと、フレーム・レートは言い換えれば「ゲーム内における時間の最小単位」。つまり、この単位を使うことで数値的な側面から攻撃における発生の早さや、スキとなる硬直時間の長さなどを知ることができる。ただし、ここでもっとも注意したいのが……実際の世界における時間のギャップと、人間の知覚限界。数値上での1フレームは約0.017秒しかないため、仮に10フレームあっても約0.17秒。"なんとか見る"ことはできても、それを判別しての対応はほとんどできない。

千里の道も一歩から！

ゲーマー登竜門

今月のお題
「フレーム」

今回のお題は本誌の格闘ゲームにおける攻略本文中で、ひじょ～によく見る「フレーム」。これって一体……なんなのさ？

用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

溜め【ため】store up

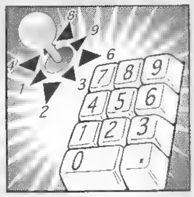
□システム

必殺技の入力形態のひとつで、レバーを一定方向に入力し続ける、あるいはボタンを一定時間押し続けるものを指す。こういったコマンドで繰り出される必殺技は、溜めによる行動制限をともなうため、強めに調整されているものが多い。

テンキー表記【てんきーひょうき】notation by 10-key

□プレイヤー

パソコンのテンキー部分をレバーの方向にあてはめた表記のこと。主として「↘」などの文字を自由に使用できない媒体（HP等）で、対戦格闘ゲームの必殺技コマンドを表記する際に用いられる。具体的には、↘が3、↗が9といった具合である。



投げ【なげ】throw

□システム

対戦格闘ゲームにおいて最も重要な攻撃手段のひとつ。その入力方法は多くのタイトルで共通性があり、2D格闘ゲームの場合は「相手近くでレバーを横方向に入力しながら強ボタン」、3D格闘ゲームの場合は「相手近くでパンチボタン+ガードボタン」というものが一般的。

▼は行▲

波動【はどう】HADOUKEN COMMAND

□プレイヤー

①波動拳の略語。

②レバーを↓↘→と入力してボタンを押すことで出せる必殺技、そのコマンドの俗称で、2D対戦格闘ゲームにおいてよく見られる。こういった入力法を持つ必殺技は、飛び道具を飛ばすか、相手に体当たりを敢行する傾向が強い。また、このコマンドを2回繰り返す入力（↓↘→↓↘→）は「真空波動」と呼ばれるが、これは『スーパーストリートファイターII X』（カプコン／1994年）からの出典。

P+K【ぴーぷらけー】punch plus kick

□プレイヤー

「パンチプラスキック」「パンチ、キック同時押し」の略語。3D対戦格闘ゲームのボタン同時押しコマンドは口頭で説明する際に時間がかかるため、このような略語が生まれた。ボタンの頭文字を取って、パンチを「ピー」、キックを「ケー」、ガードを「ジー」と発音し、2つ以上のボタンを同時に押す場合はその間を「プラ」でつなぐのが一般的である。

▼ま行▲

目押し【めおし】press button exactly

□テクニック

タイミングよくボタンを一度だけ押すこと。主にリバーサル必殺技や連続技など、ボタンの入力タイミングに極めて高い精度が要求される場面で用いられる。なお、特定のタイミングでボタンを押すための技術としては、他に「連射」も挙げられるが、こちらは時間あたりの入力回数を増やすことによって、成功率を高めることが目的である。一般的には、連射よりも目押しの方が精度は高いとされる。

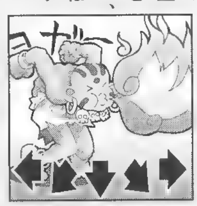
▼や行▲

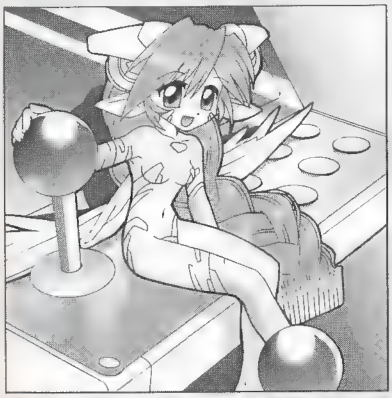
ヨガ【よが】YOGA FRAME COMMAND

□プレイヤー

①ヨガフレイムの略語。

②レバーを←↙↓↘→と入力し、いずれかのボタンを押すことで出せる必殺技、もしくはそのコマンドの俗称。2D、3Dいずれの対戦格闘ゲームにおいても頻出するコマンドだが、3Dの場合は『バーチャファイター』の投げ技から「ジャイアントスイング」と呼ばれることもある。なお、逆入力する技は「逆ヨガ」と呼ばれる。





▼ら行▲

リバーサル【りばーさる】reversal

□システム□テクニック

2D対戦格闘ゲームにおいて、ガードもしくはダウン状態から復帰した瞬間に必殺技を繰り出すこと。中でも特に、キャラクターが無敵になる必殺技を出す行為を指すことが多く、これは相手の連係を阻止する手段として重宝される。ゲームによっては、リバーサルに成功すると画面にメッセージが表示されるものもある。

レバガチャ【ればがちゃ】swing lever violently

□テクニック

レバーを高速で左右に振ることによって、気絶やよろけといったキャラクターの状態変化から回復を早めること。多くのゲームは、この行動にボタン連射を追加することで、さらに回復が早くなる。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは、「3D格闘ゲーム」「2D格闘ゲーム」など。用語に対する質問や、テーマのリクエストなどは、アンケートハガキのスミでも良いので、どしどし編集部に送ってネ！
宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

死ねる【しねる】I can die

ミスする可能性が極めて高い場所や、キャラクターが非常に危険な状態で使う言葉。日本語として誤っていることは言うまでもない。

そんなアナタの疑問を解消！ 言霊Q&Aコーナー

即決！ 一問一答両断！

Q. プリソナー効果って何ですか？（[illegible]・山口[illegible]）

A. 非常にマニアックな質問ですね。おそらく2D対戦格闘ゲーム関係で耳にした用語だと思いますが、これを理解するためには、まずは東亜プランの名作シューティング『ゼロウイング』について知っておかなければなりません。

『ゼロウイング』は89年にタイトーから発売された横スクロールシューティング。このゲームにおける最大の特徴は、自機にある特殊な攻撃システムが備わっていたことでした。その名も「プリソナービーム」！

このビームは、効果範囲内の敵を引き寄せる効果を持っています（写真参照）。そして、捕まえた敵はバリアとして弾を防いでくれるほか、投げつければ敵にダメージを与えることができたのです。

さて、時は流れて91年。ここで大人気の『ストII』に「めくり」という新テクニックが開発されました。これは相手をジャンプで飛び越える際に、自分の背後にまで攻撃判定のある技を相手に当てるというテクニックのことです。

そして、めくり技がヒットした後、相手キャラが自分のキャラに引き寄せられる様子を見て、あるプレイヤーが言いました。

「おお、まるでプリソナービームのようだ！」

それ以降、めくったときに相手キャラが引き寄せられる効果のことを、プリソナー効果と呼ぶようになりました。

プリソナーって、ホントは囚人って意味なんですけどね。

これがプリソナービームだッ！



ホワワワッと出たプリソナービーム。この中に敵を入れると……、



引き寄せて捕まえることができるのです。とってもユニークでしょ？

そしてプリソナー効果！



2D格闘ゲームで「めくり」に成功すると、相手が引き寄せられる。



プリソナービームを当てたときと同じ効果があるってことですな。

遊技語録の薦め **記号表記の種類と意味**：(同)……同義語を表します。／(類)……類義語を表します。／(対)……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「1〜、2〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

電界 アーケーダー・ネオ 接続



第18回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『同時押し設定装置で、ネオジオ用格闘ゲームを快適にプレイしよう!』

さて、前回のボタン配置セレクターは作ってもらえたかな？ ネオジオ用格闘ゲームプレイヤーには結構便利なものだと思うわけだけれど、いかがだっただろうか？ 今回は、ネオジオ用格闘ゲームをさらに快適にプレイするためには必須の、「同時押しボタン」を自由に設定できる装置を作っていこう。今回の力作もまた、三重県の山本さん作だ! 今回もかなりスゴイ。

同時押し設定装置を作る!

概略を知る!

ネオジオ用格闘ゲームには、複数のボタンを同時押しする操作が頻出する。慣れればどうということはないけれども、『サムライスピリッツ』のように、「強攻撃は弱攻撃と中攻撃同時押し」などという操作系の作品においては、やはり「強攻撃ボタン」が欲しくなるところだろう。

ボタン1つで2つ分の働きをするボタンがあればいけそうだが、それを電気的に実現するのがダイオードを利用した「同時押しボタン」だ。

動作原理については右図を参照してほしい。

今回製作するのは、単なる同時押しボタンではなく、一般的な6ボタンのコンパネを持ったコントロールボックスで、ネオジオ用のゲームをプレイする時に余る2ボタンとスタートスイッチを「同時押しボタン」として利用できるようにする「同時押し設定装置」だ。

同時押し用に割り当てるボタンの位置と同時押しの内容は、かなり自由に設定できるようになっている。前回製作した「ボタン配置セレクター」と併用することで柔軟な設定ができるので、ぜひ挑戦してほしい。

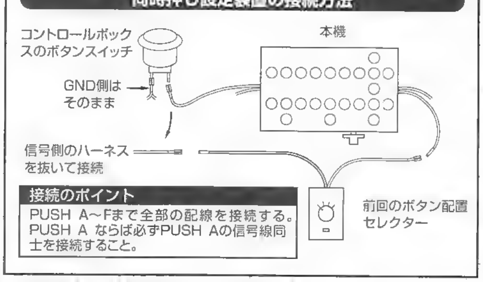
部品リスト(今回は秋月通商の通販で入手)

品種	仕様/部品番号	数量
DCジャック	MJ-10 2.1mm	23
DCプラグ	MP-121M 2.1mm	11
ロータリースイッチ	2回路6接点	1
ダイオード	IS1588	18
ファストン端子	オス、メス	各7
プラスチックケース	158mm×96mm	1
配線材	―――	適量

秋月通商　http://www.akizuki.ne.jp/

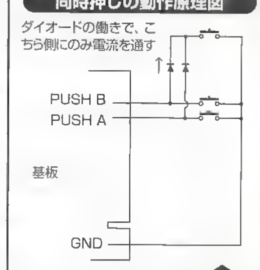
同時押し設定装置の動作

同時押し設定装置の接続方法



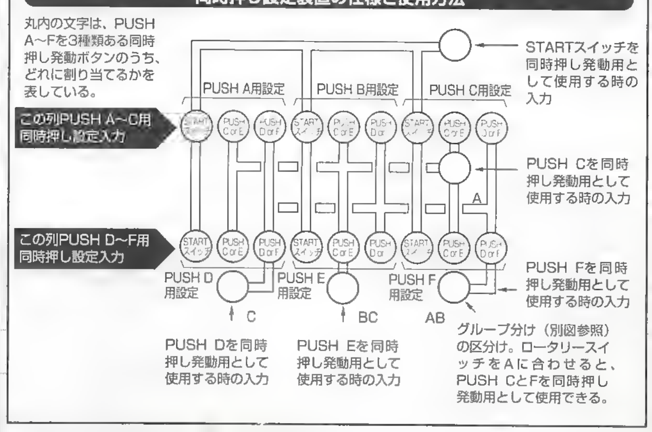
接続のポイント
PUSH A～Fまで全部の配線を接続する。PUSH A ならば必ずPUSH Aの信号線同士を接続すること。

同時押しの動作原理図

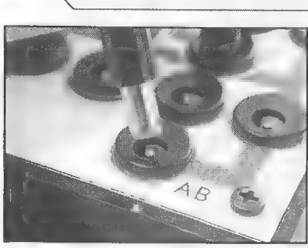


単純に複数のボタンにつないだ同時押しボタンを作ると、同時押しボタン自体は希望の動作するけれども、単独動作するはずのボタンまで同時押しボタンになってしまう。それを防ぐために、同時押しスイッチのほうにダイオードを入れるのだ。

同時押し設定装置の仕様と使用方法



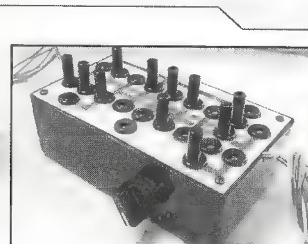
同時押し設定装置写真集



DCプラグをDCジャックに差し込むことで設定。



中身。気合いで配線しよう。作業自体は簡単だぞ。



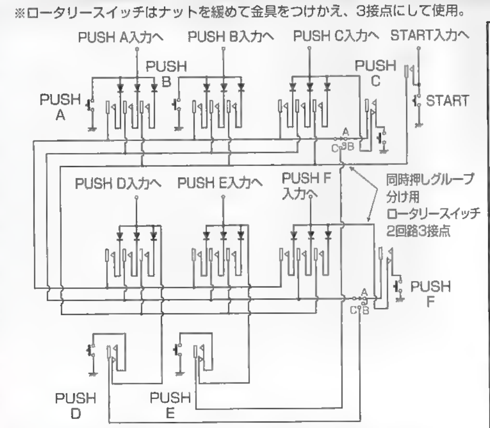
外見。このようなペイントは、わりと必須かも。

もう少し写真を見せたいところだけど……。スペースが……。

同時押し設定装置の製作

同時押し設定装置回路図

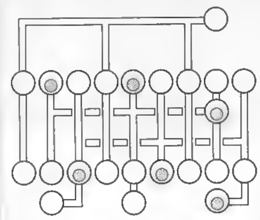
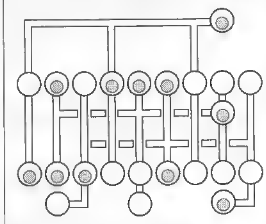
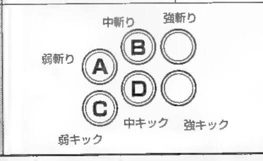
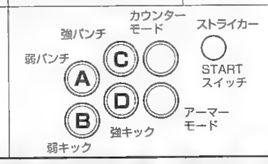
※ロータリースイッチはナットを緩めて金具をつけかえ、3接点にして使用。



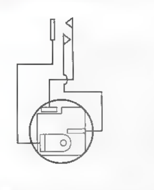
※わかりやすくするために、ボタンスイッチ自体も図に含めています。
※使用しないDCジャックの接点は省略しています。

同時押し設定装置のPUSH A～Fというのは、あくまでもコンパネ上のボタン位置に対応していることを忘れずに。ネオジオでいうA～Dボタンとは、必ずしも一致しないのだ。ここを忘れると混乱間違いなし。

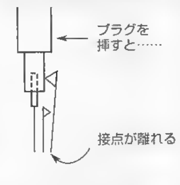
同時押し設定装置設定例

作品名	サムライスピリッツの場合		K.O.F. '99&2000の場合	
装置の設定				
	ロータリースイッチ	Aにセット	ロータリースイッチ	Aにセット
	ボタン配置セレクター	2にセット	ボタン配置セレクター	1にセット
ボタン配置				

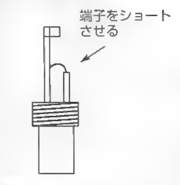
DCジャックのしくみとDCプラグ加工図



DCジャックのピン接続図

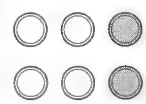
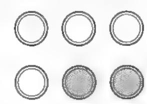
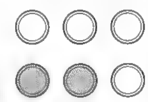
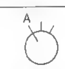
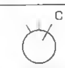


DCジャックの動作



DCプラグ配線図

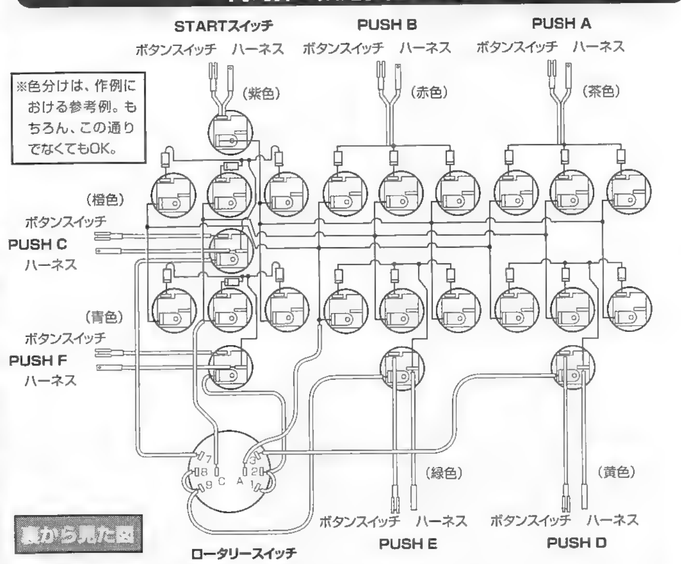
ロータリースイッチの操作と効果(グループ分け)

対応パターン	前回のパターン1、2用	前回のパターン3用	前回のパターン4用
同時押しボタン振り分け先 (●=同時押し発動)			
スイッチ位置	 A	 B	 C

今回製作する同時押し設定装置には、ACアダプタに使用されているDCジャックとDCプラグを採用してみた。DCプラグを抜き差しすることで、設定変更をするようになっている。DCプラグを差し込む位置と同時押しに割り当てるボタンの位置関係とが呼応しており、一度理解できれば機能的だと感じてくれることだろう。

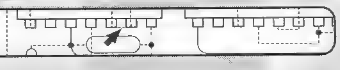
本機の使い方を補足しよう。前ページの「同時押し設定装置の仕様と使用方法」を見てほしい。「PUSH A用設定」～「PUSH F用設定」という、3つのDCジャックをひとまとまりとした6つの集団があるのはわかるだろうか? このPUSH A(カプコン格闘でいう弱Pボタン)からPUSH F(カプコン格闘でいう強Kボタン)が、コントロールパネル上の6ボタンに対応している。「PUSH A用設定」の集団を見ると、「STARTスイッチ」「PUSH C or E」「PUSH D or F」という3つのDCジャックがある。例えばこの集団の「STARTスイッチ」のDCジャックにDCプラグを差し、「PUSH C用設定」の集団の上にある「STARTスイッチを同時押し発動用として使用する時の入力」にDCプラグを差す(計2本差すわけだね)と、「STARTスイッチ」を押すことで「PUSH A」が押されたことになる。さらに「PUSH B用設定」の集団内の「STARTスイッチ」のDCジャックにDCプラグを差すと、「STARTスイッチ」を押すことで、「PUSH A」と「PUSH B」が同時に押されたことになる。設定例を見て、色々なパターンを試してみてほしい。

同時押し設定装置実体図



※「ボタンスイッチ」端子(ファストン端子メス)はボタンスイッチへ接続
※「ハーネス」端子は、今までボタンがつながっていた配線(またはボタン配置セレクター)へ接続

ゲー事典 **6月号の回路訂正**……6月号で製作した「センサーコントローラ」の回路に間違いがありましたので、謹んで訂正させていただきます。右図の矢印で示した個所に配線を1本増やして下さい。製作していただいた読者の方々にお詫び申し上げます。



HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1997年／平成9年

ナムコ

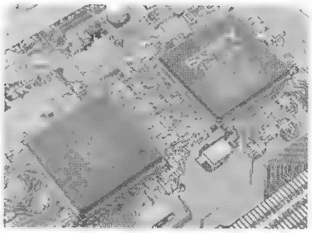
鉄拳3

開発元	ナムコ	ジャンル	対戦格闘
発売元	ナムコ	操作系	8方向レバー＋4ボタン

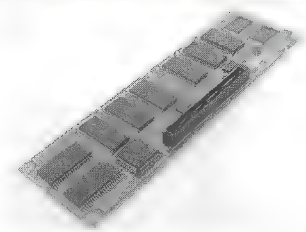
システムボード	SYSTEM12
CPU	R3000カスタム(33.8MHz)
サウンド構成	SPU(デジタル音源)
表示色数	1677万色
スペック	JAMMAエッジコネクタ&JVS+5V+12V電源

規格の狭間に出た折衷の解

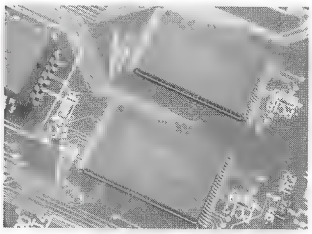
Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



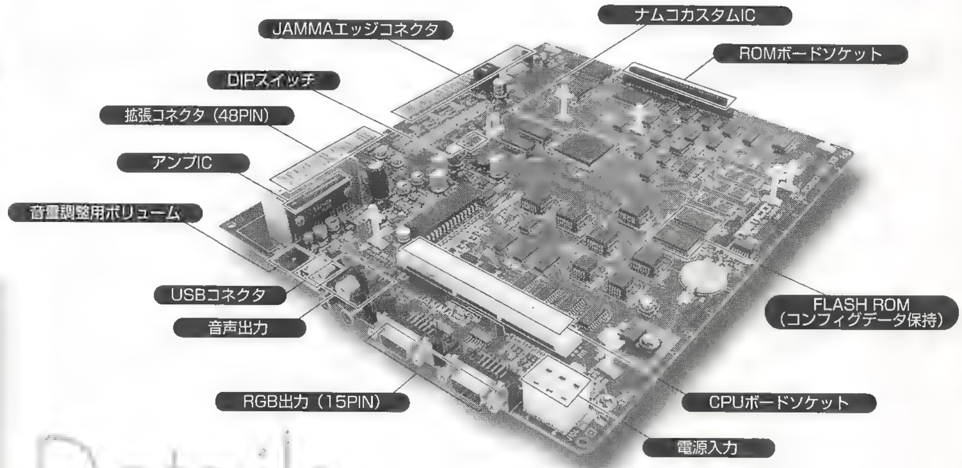
CPU基板上に燦然と輝くCPU。プレステでおなじみR3000カスタムだ。



ROMボード。マスクROM32Mbit×8+フラッシュROM16Mbit×2、セキュリティチップ。



これが主基板上のフラッシュROM。ここに悪行……もとい歴史が刻まれるのか!?



用語解説

フラッシュメモリ：電池を抜いてデータを消去することはもちろん、動作設定画面から初期化できない領域があるため、変に解析してデータをいじったりすると、後で修理を出した時にメーカーにバレバレ。でも最近では、改造やコピーをしようとする人はほとんどいなくなったようだ。正式にはフラッシュEEPROMという。

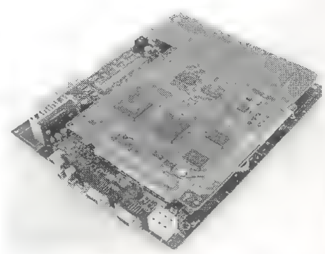
逆改造：ナムコのJVS基板は、USBからナムコ筐体専用のLED看板の信号が出ており、対応筐体だと基板の能力を引き出せるようになっている。サイバーリードがその代表格だが、JVSが流行る前に見捨てられてしまった筐体なので、内臓を抜いてJAMMA化するという逆改造(!?)をよくした。

DIPスイッチ：SYSTEM12についているDIPスイッチ2をONにすると、画面を一時停止できる。ボタンを外付けして1フレーム単位で送れば、ゲームの仔細を解析可能!?

Details

HARDWARECHECK

PS互換基板SYSTEM11の後継機種です。主な変更点はJVS規格の端子がついたこと。JAMMAエッジコネクタは共存しており、家庭でもOK。見た目にはJVSのセクション分だけ大きくなった感じです。メイン基板上にはデータ保持用のフラッシュメモリがあります。コンフィグデータが書き込まれているのですが、そのほかにこの基板のデータ書き込み履歴や、それらをどのサービススポットで行なったかというデータも書き込まれているようです。



CPUボードとROMボードを装着。CPUが主基板上にないのだ。

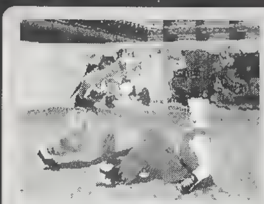
君は知っているか?

1対1の3D対戦格闘ゲームです。操作系がちょっと違うためか、「バーチャファイター」や「ストリートファイター」とはまた違ったファン層が存在します。

私が閉口したのはコマンドの多さ。もはや表には収まらず、小冊子の状態になって筐体にブラ下がっているのを目にしました。まあ、キャラも多いですし、しょうがないですけどね。

今では普通に受け入れられている、時限プログラム・ゲーム基板の寿命を延ばすために考えられたこのアイデアは、鉄拳2から登場しました。

使用期間や稼動期間に応じて、だんだん使えるキャラクターが増えていくというものです。基板内に時計を持っていて、工場で基板が完成すると共に時が刻まれていきます。フラッシュメモリには、動作設定画面で変更できるものとは別に、キャラクターの登場情報が管理されていて、それに応じて時限プログラムが走るというわけです。そうでもしないと、データをいいようにいじられてしまいますからね。



モーションの神がいるというナムコの3D格闘ゲームは、やっぱスゴい!!

ゲー事典 ナムコの鉄拳3／TT、ソウルキャリバーは、当時世界最高水準の3D格闘ゲームだった。それを安いSYSTEM12で作ったところがスゴイね。もっとハイエンドな鉄拳を見たいなーと思っていたらやっと出たね。鉄拳4、今度はハイレゾだ！ ところで、『鉄拳TT』のVGMは、当時のVGMの中では頭抜けて緻密なシーケンスが組まれていたように思う。(編集)

全国ゲームセンターイベント準備会

PC巣鴨で日本一を決めよ！「X-MANIA2001」スタート！

昨年に引き続いて、今年もスパⅡX最強決定戦「X-MANIA2001」が始まる！全国11店舗の予選を勝ち抜き、聖地・PC巣鴨に集結するメンバーは果たして？全国のスパⅡプレイヤーよ、夏休みは遠征に出るべし!!

(X-MANIA2001 SUPER STREET FIGHTER ⅡX 3on3大会)

【大会スケジュール】 予選 7/1～8/25 決勝 8/26

【ルール・概要】

●3on3によるトーナメント戦。
　（各店舗の参加人数によっては、リーグ戦になる場合があります）
●各予選店舗の上位2チームが、8月26日の決勝大会に参加できます。
●チーム内での同キャラは不可。（Xとスーパーは別キャラ）
●試合ごとのキャラ順番の変更可。　●予選から必ず3人全員参加。
●決勝での人員補充は不可。　●途中キャラ変更は不可。
●豪鬼・スーパーキャラの使用も可。（スーパー失敗時はやり直し）
●スピードは、ターボー3固定。

【予選日程】

開催日	開始時間	店舗名	所在地	連絡先
7/15	15:00	プレイハードファイブオー春日井店	愛知県春日井市	0568-52-8240
7/15	14:00	TILT川崎	神奈川県川崎市	044-244-9090
7/20	17:00	ニューマンモス	京都府八幡市	075-982-1009
7/22	16:00	トライアミューズメントタワー	東京都千代田区	03-5295-2345
7/22	15:00	高宮ラッキーゲームセンター	福岡市	092-524-6557
7/29	15:00	ゲームセンターB1	千葉県柏市	0471-45-8822
7/29	時間未定	プレイスポットUFOパート2	東大阪市	問い合わせはPC巣鴨へ
8/5	15:00	GAME's WiLL	京都市	075-711-1435
8/5	15:00	GAME IN 明大前ナミキ	東京都世田谷区	03-5530-5747
8/12	15:00	アミューズメント ジャスパ	東京都板橋区	03-3964-3088
8/25	15:00	プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区	03-3943-6735

【問い合わせ先】

プレイシティキャロット巣鴨
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1～2　TEL：03-3943-6735　大会担当：菅野

【大会公式HP】 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/

GCN第一回ガンダム全国大会『V作戦発動』！ 68店舗で行きまーす！

いよいよ、7月からスタートする「GCNハードコアCUPガンダム」。先月号で参加店募集をかけたところなんと、70店舗近い規模にまで膨れ上がったぞ。これぞ正しく日本一のモビルスーツパイロット決定戦!! ガンダムプレイヤー諸君、近所の参加店舗を要チェックだ。それから、予選枠4組分が残ってるそうです。比較的店舗数が少ない関東圏のオペレーター様、参加お待ちしてます！

【ルール・概要】

●シングル戦。　●各予選で、代表1名を選出する。
●参加者は使用機体3機を登録する（連邦1機、ジオン陸戦用1機、ジオン宇宙用1機）。あわせて、第一志望軍を連邦かジオンか決定する。
●トーナメント進行だが、連邦対ジオンを遵守するため、第一志望に合わせてトーナメントを組む。同軍対戦となってしまった組み合わせは、コイントスで軍選抜。
●トーナメントが一段上がるたびに対戦相手を再編成する。
●どちらかの軍が全滅した場合も以降はコイントスによる軍選抜。
●マップ選択は、くじ引きで店側のスタッフが行なう。
●CPUはレベル8。　●ジオングは搭乗不可。
●シャアゲルググの1回切り、2回切りによるハメ技、量産ゲルググのダッシュ回転ナギナタハメも禁止。その他、抜けられないハメ技も禁止です。
●悪質なCPU狩りを行なう方の出場はお断りいたします。

■GCNハードコアCUP・ガンダム 予選店舗一覧

地区	開催日	店舗名	所在地	連絡先
北海道	7/15	クラブセガすすきの	札幌市中央区南5条西5-13-1	011-532-9055
宮城県	8/19	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル	022-267-1834
福島県	7/28	福島ナムコランドイオンタウン	郡山市松木町2-88	024-943-5595
長野県	7/29	長野アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	026-228-7434
新潟県	7/28	新潟レジャーランド燕三条店	燕市井上巻4-251-1	0256-66-0051
	8/5	新潟セガワールドマリンフェスタ	新潟市万代3-1-1ミナミプラザ2F	025-241-2249
	8/12	新潟OK CORRAL	燕市佐渡2853	0256-66-3898
茨城県	7/28	茨城ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-1`-11	029-274-4124
群馬県	8/26	群馬エクシブワールド	藤岡市上大塚313	0274-22-8110
千葉県	7/22	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16	0471-44-5597
	8/19	アミューズメントエース	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918
東京都	7/29	立川オスローゲーム2号店	立川市錦町1-4-27 オスロービル2F	042-528-1771
	8/12	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2	03-5330-8595
	8/26	MOM西葛西店	江戸川区西葛西5丁目 書泉前	03-3675-8737
長野県	7/28	ハイテクセガNAGANOシーワン	長野市大字鶴賀南千歳826	026-226-3966
静岡県	7/15	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	054-636-4416
	8/19	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20	0559-62-5903
岐阜県	7/22	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	058-264-3130
愛知県	7/22	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	052-323-0121
	8/5	セガワールド安城	安城市百石町2-35-13	0566-77-2020
	8/12	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	0565-26-6777
三重県	7/29	セガワールド松坂	松坂市船江町780	0598-53-0611
	8/26	セガワールド生桑	四日市市生桑町字小原崎299-1	0593-32-9988
	9/2	セガワールドスキップタウン	鈴鹿市西條町字馬渡381-2	0593-84-0300
滋賀県	7/22	セガワールド甲西	甲賀郡西町大字夏見字二ツ橋356-1	0748-72-5822
	7/29	セガアリーナ浜大津	大津市浜松2-1 浜大津アーカス内	0755-23-7015
	8/4	セガワールド草津	草津市西渋川1-23-15	0775-61-6577
	8/12	セガワールド今堅田	大津市真野2-31-30	0775-74-2051
和歌山県	7/28	ワンダースクエア	和歌山市小雑賀762-1	0734-24-0253
	8/19	セガワールド岩出	那賀郡岩出町大字備前字橋本50	0736-63-2405
	8/26	ゲームストリートミルカトル	和歌山市加納319-1	073-476-3033
奈良県	8/5	セガワールド阪奈スポーツガーデン	生駒市辻町480-1	0743-73-9379
	8/19	AMデプト	奈良市角振新屋町1-1	0742-26-7789
京都府	7/14	京都ジョイポリス	下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路901	075-365-8778
	7/15	ゲームズMILK	宇治市大久保町北ノ山101-5	0774-44-5770
	7/29	ナムコワンダーシティー京都南	向日市森本町佃15-7	075-924-6262
	8/19	ゲームステーション京都	宇治市宇治一番70	0774-24-6830
兵庫県	7/20	セガワールドながさわ	明石市魚住町清水2464-1	078 941-6642
	7/21	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5	078-271-0335
	7/29	ハイテクセガ姫路OS	姫路市駅前町254 B1	0792-22-6455
大阪府	7/8	セガワールド貝塚	貝塚市堤178-1	0724-39-3295
	7/13	セガワールド福田	堺市福田1056-1	0722-36-9378
	7/14	セガワールド布施	東大阪市長堂1-1-1	06-6783 6999
	7/15	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	06-6213-8024
	7/20	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15	06-6645-7692
	7/21	ハイテクランドセガ紫光	大阪市北区堂山町9-28	06-6365-5955
	7/21	ハイテクセガ岸和田	岸和田市作才町1069	0724-32-8195
	7/22	ハイテクランドセガミスト2	大阪市北区梅田1-11-4	06-6344-5270
	7/22	ハイテクランドセガ香里	寝屋川市香里南之町32-5	072-834-5194
	7/23	ハイテクランドセガAMシアター	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31	06-6647-0716
	7/27	プレイ遊イケダ	池田市菅原町3-1 B1	0727-51-6650
	7/28	ハイテクランドセガ千代田	河内長野市楠町東1573-2	0721-52-3848
	7/29	セガワールド今福	大阪市城東区今福東1-9-34	06 6931-1875
	8/3	ハイテクランドセガロイヤル	大阪市北区天神橋4-7-23	06-6882-3476
	8/4	ハイテクランドセガ平野	大阪市平野区加美鞍作3-2-27	06-6794-0133
	8/4	スポーツセンター21世紀	堺市岩室108-1	0722-39-2121
	8/7	セガアリーナpa・dou	大阪市西区千代崎3丁目北2-3	06-6583-5100
	8/10	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8	06-6309-5125
	8/21	シネセット	大阪市港区海岸通1-1-10	06-6576 6643
岡山県	7/27	セガワールド倉敷	倉敷市西中新田字八反割535-2	086-434-9300
	7/28	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	086-232-8790
	7/29	A/Pギミック・セガ	岡山市藤崎599-12	086-274-3801
	7/30	ハイテクランドセガ倉敷	倉敷市寿町425-1	086-423-0224
香川県	7/20	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	087-866-9526
	7/22	セガワールド三木	木田郡三木町大字水上字花丸958-3	087 898 6481
長崎県	7/22	長崎セガレガロ	長崎市本石灰町6-38	095-820-8757
福岡県	8/5	福岡ブルウタス	福岡市東区香椎駅前1-10-22	092-683 3883
熊本県	8/19	熊本セガマービィ	熊本市春日3-15-1	096-351-6229

茨木市西安威1-5-21　0726-43-4444

7/5　13:00　第2回機動戦士ガンダム大会in追手門
◆シングルトーナメント戦。ジオン・連邦、使用機体・ステージはランダム。最終締切は当日12時まで。参加無料。

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11　06-6994-7476

7/1　17:00　パワーストーン2大会
◆2人一組のトーナメント戦。2人一組で受付。
7/8　17.00　GGXトーナメント大会
7/15　17:00　機動戦士ガンダム大会
◆2人一組のトーナメント戦。2人一組で受付。
7/22　17:00　KOF2000トーナメント大会戦
◆いずれの大会も参加費無料。最終締切は当日16時まで。

★チャレンジャー堺東店
堺市北河原町2-1-31 キラクビル1F　0722-23-9915
http://homepage2.nifty.com/challenger/chl_sakaihigasi

7/9　14:00　ビーマニⅡDX5th大会
◆全5回の勝ち抜き、ハイスピード以外のコマンドは入力不可。高スコア順に次ステージへ。
7/22　14:00　ドラム4th&ギター5thセッション大会
◆課題曲を提示し、その点数で勝ち抜き戦。詳細はHPにて。

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　06-6357-6677

7/8　16:30　機動戦士ガンダム大会
◆トーナメント戦。2人一組で受付。22日も開催。
7/15　16:30　KOF2000トーナメント大会
7/29　16.30　GGXトーナメント大会
◆いずれの大会も参加費無料。受付は当日14時～。

奈良県

★キャノンショット西大寺店
奈良市二条町2-4-15　0742-35-3208

7/1　17:00　鉄拳TT大会　◆鉄拳4発売記念！　トーナメント方式。
7/8　17:00　ストⅢ3rd大会　◆大会ビデオ録画予定！　コンボ自慢歓迎。
7/20　17:00　第2回機動戦士ガンダム大会
◆トーナメント方式。タッグバトルです。
7/22　18:00　オラタンランバト　◆ポイント制。フリープレイタイムあり。
7/29　17:00　KOF2000大会　◆トーナメント制、フリータイムあり。

京都府

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上る大文字町302 303　075-251-2520

7/8　15:00　ZERO3ランキングバトル
◆夏の全国規模の大会が関西で開催！　進化し続けるZERO3！
7/20　15:00　「若さ故の過ち-夏-」機動戦士ガンダム
◆第3回夏休み記念大会。「ニュータイプ少年」が出現するか？
7/21　15:00　「4on4 GⅠリーグ戦」DOC2000 Ver.2
◆過去になかった4名でのチームリーグ戦実施！　戦略制重視。
7/21　13:00　「Lingua Franca」オラタンVer.5.66
◆第24回大会。続編の話題で盛り上がってください。

●京都の７月といえば『祇園祭』！　14・15日の週末はアベックでも楽しめるイベントがあるかも？　今後の店内告知に注目だ！

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地フウキビル1F　075-502-5765

7/23　15:30　機動戦士ガンダム大会「赤い天使の足跡」

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F　078-393-0388

7/14　14：00　ぷよ通大会in三宮
7/28　14：00　GGX大会in三宮
◆参加費100円。ぷよ通大会はAJPA公認（予定）につき無料！

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8　0852-27-6428

7/7　18:30　第12回GGX大会
7/14　19:00　第2回VF2大会
7/21　19:00　第4回鉄拳TT大会
7/29　15:00　オラタン5.4大会
◆3本先取制。

●7/20～22「ナムコオールドゲームフェア」開催！
ドルアーガ、ワルキューレ、源平討魔伝、スカイキッドなどなどナムコのオールドゲームを30種以上集めた期間限定イベントを行ないます。詳しいタイトルは、ナムコワンダーページで確認してください！　http://www.namco.co.jp

広島県

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23　0829-34-3311　http://www.koue.co.jp/v1/

7/8　13:00　第1回VF3tbトーナメントバトルinスペースV1廿日市
◆参加費無料。最終締切は当日30分前まで。詳細はHPにて。

★スペースV1可部店
広島市安佐北区可部南3-1-5　082-814-6116

7/7　18:00　機動戦士ガンダムトーナメントバトルinスペースV1可部
◆参加費無料。最終締切は当日30分前まで。

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23　095-848-2223

7/1　19:00　オラタンVer.5.4フリープレイ
7/8　19:00　GGXフリープレイ
7/15　19:00　スパⅡXフリープレイ
◆300円で閉店まで遊び放題！　高校生は22時まで200円です。
7/22　-------　機動戦士ガンダム 第2回ランバト
◆予選トーナメント＆決勝リーグ戦。参加費1人100円。

熊本県

★セガ・マービィー
熊本市春日3-15-1　096-351-6229

7/8　14:00　バーチャストライカー3大会
◆参加費100円。トーナメント戦。
7/20　14:00　機動戦士ガンダム　最強TAG決定戦2nd
◆参加費1チーム200円。トーナメント戦で最強チームを決定します。ルールは当店にて発表。
7/22　14:00　DOC2000 第2回マービィー杯
◆参加費実費。予選1000円、決勝戦1000円。詳細は当店にて。

『VF3tb』ファイナルバトル迫る！

VFRおよびセガ店舗にて行なわれてきた予選も終了し、決勝大会を残すのみとなった「第3回ビートライブCUP」。その詳細が決定したぞ。約4年に渡って現役たり続けたVF3tb。このゲームを愛し続けたプレイヤー達が引導を渡す瞬間（とき）、彼らの集大成となる極上のプレーは必ずやギャラリーを感動させるであろう。全てのVFファンに贈る一大イベントをこの目で確かめろ！

〔第3回VFRビートライブCUP〕

【開催日】7/29（日）
【開催場所】　恵比寿イーストギャラリー（JR恵比寿駅徒歩1分）
【参加者】60チーム　　【対戦形式】5on5

【問い合わせ先】
ビートライブ　担当：山岸／根岸
TEL&FAX:042-710-0508
公式サイト：
http://www.beat-tribe.com/vfr/

【主なルール】
●5on5勝ち抜き戦　●ノーマルモード3本先取制
●キャラ固定（チーム内同キャラ３人まで）
●ステージ固定（チーム内同ステージ不可）
【エントリー方法】
7/1 ～7/20までに、エントリー用紙をビートライブにFAX、または郵送。※セガ店舗にて出場権獲得またはシード権獲得チームは対象外。
【入場料】
●選手入場　￥8,000（大会パンフ付）
●一般入場　￥1,500（大会パンフ付）

イベント結果速報！　5～6月の強者たち……

■麻生アミューズメント（北海道）
□ギターフリークス5th大会
優勝　KGB
2位　FM
3位　銀之助
□DOC最強馬決定戦
優勝　マリノ（馬名マリノトロピカル）
2位　ゴマキ（ゴマキームテキトラ）
3位　ハッシュ（ハッシュジエンド）
□鉄拳TT大会
優勝　木本
2位　ヤス
3位　もしもしキング
□鉄拳TTビギナーズ大会
優勝　007
□KOF2000大会
優勝　技マシン1号
2位　いいひと
3位　かすみラヴ
□GGX大会
優勝　YUU
2位　キラークィーン
3位　げっかー
□DDR5thMIX大会
優勝　デビル
2位　！
3位　MTR

■札幌アミューズメント（北海道）
□ブラッディロア3大会
優勝　AMのスーパーポリス
2位　虫
3位　F-ZERO最
□オラタンVer5.66大会
優勝　あるみ
2位　おぎ
3位　ナース
□鉄拳TT大会
優勝　王
□ガンダム大会ランキングバトル
1位　クラタの白いネコ
2位　アッガイバーボー
3位　ワイケー

■アイアイ駅南店（茨城）
□VF3tb VFRアイアイ駅南杯
優勝　ちこく軍団（セガール、マスク・ド・ヒジテツ、アニアキ、ザ・ゲリラ、ゴロー2000才）
□KOF'98大会
優勝　ウォーズ・準・川上
□GGX全国予選
優勝　アイレム（ねぎ、十六夜、どーる）
2位　ジンパチさん尊敬しています（ジンパチ、るばん、KYO）

■ゲームセンターB-1（千葉）
□ガンダムファイト 優勝者
第1回　タカシ（シャアゲルググ）
第2回　タカシ（旧ザク）
第3回　こし（ガンダム）
第4回　こし（ガンダム）
第5回　塩田（ガンダム）
第6回　アルテイシア（ガンキャノン）

■八千代プレイランドカーニバル（千葉）
□KOF2000大会
優勝　アベ
2位　榊万里
3位　翼・命2000
□GGX大会
優勝　R
2位　エルクゥ
3位　電脳学園

■立川ゲームオスロー5（東京）
□第2回DDRガチンコトーナメント
優勝　Crys
2位　プレ静
□ストⅢ3rdランダム3on3トーナメント
優勝　OJI・ラブラブアイ・ととむ
2位　しゅう・ごはん・アルカ

■ゲームスポット21（東京）
□第2回ガンダム2on2トーナメント
優勝　黒白チーム
2位　ガンダムチーム
3位　サザエクラブ
□GGX2on2トーナメント
優勝　Qさんにおまかせ
2位　ジンパチさん尊敬してます
3位　ヒロポン常用チーム

□第1回ガンダム2on2トーナメント大会
優勝　キムチ最高
2位　てっつん
3位　ビクトリー球団

■ゲームプラザGAO（東京）
□第3回ビーマニⅡDX大会
優勝　INU

■秋葉game-exc.（東京）
□EXC GGXグランドチャンピオン大会
優勝　ミィ（4月チャンプ）
2位　J.T
3位　幻影人（1月チャンプ）
3位　鷹（3月チャンプ）

■ゲームインみとや三河島店（東京）
□マヴカプ2 9ポイント制ランバト
第1～5期　優勝みつ氏（三河島ジン）

■トライアミューズメントタワー（東京）
□機動戦士ガンダム大会・個人戦
優勝　シン
2位　ナインボール
3位　アナベル・ガトー

■大久保アルファステーション（東京）
□ビーマニⅡDX5th大会
優勝　TTTT
2位　9999
3位　JUN9
□オラタンVer5.66トーナメント大会
優勝　999（アファームド・バトラー）
2位　シャドウ（アファームド・ストライカー）
3位　超さかえん豆（アファームド・ストライカー）

■プラネットギオとかげ（東京）
□第7回ソウルキャリバー大会
優勝　ヒロ
2位　noryon
3位　OMI
□第6回ソウルキャリバー大会
優勝　μ
2位　八丁堀
3位　U-C

■パワースティック（神奈川）
□第1回Power Stick 武闘会（GGX）
優勝　オペラオー（チップ）
2位　むつべ（ファウスト）
□第3回Power Stick 武闘会（GGX Vol.2）
優勝　GNT（闇慈）
2位　神部（メイ）

■プレイシティキャロット松本店（長野）
□第9回GGX大会
優勝　ジョンガリ・A（アンジ）
2位　黒ダ（アンジ）
□第10回GGX大会
優勝　銀座5番町飯店「メカ睦十」（ヴェノム）
2位　ハガー（ザトー）
□第18回ストⅢ3rd大会
優勝　アーバンジプシー（ユリアン）
2位　柳沢（ケン）
□第19回ストⅢ3rd大会
優勝　生（春麗）
2位　MOB.com（ヤン）

■アミューズメントパークNASA（長野）
□ストZERO3大会
優勝　吉沢徹也
2位　倉沢大樹
3位　堀内俊昭
□ガンダム2on2大会
優勝　富田・下司
2位　佐々木・田村

■芸夢's ZONE（新潟）
□第10回DOCダート王決定戦
優勝　タカイ（馬名：デイトナミレニアム）
2位　リーダー（ライムトポリーズ）
□第27回GGX全国大会前夜祭3on3大会
優勝　なんでもいいチーム（アスカ・カヨル・森）
□第9回DOC新馬決定戦
優勝　マコト（馬名：カガヤクエリザベス）
2位　フライト（ラクダートスランプ）

■AGスクエア栄店（愛知）
□オラタンAGスクエア杯
優勝　カムイMK17
2位　Ka xath

3位　とちぎ
□DOC AGスクエア杯
優勝　シュバル
2位　ノリ・プレミア
3位　プラチナ

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）
□第7回GGX大会/3on3全国大会予選
優勝　風のように久本（火丸・CNA@繭・カツオブシ）
2位　イマイノブユキチーム（MSY・持田・カンタロー）
□第2回機動戦士ガンダム大会
優勝　毒ガス団（みや・イバ）
2位　ティームメガネ（テンシサダヤス・サダヤス）
□第12回ソウルキャリバー大会
・個人戦
優勝　でかちょう（御剣）
2位　APP（アイヴィー）
3位　第四香薬師（キリク）
・チーム戦
優勝　ぐわしどっとこむ（ぐわしガラコ・パラダイスぐわし・萌えデスタンク）
2位　来週町田チーム（でかちょう・第四香薬師・チョコボール）

■チャレンジャー堺東店（大阪）
□ポップン6大会
優勝　LCB
2位　ぱあにん☆
3位　あまね
3位　G・M

■コスミックプラザABC（大阪）
□鉄拳TT大会
優勝　マツモト
2位　マジック黒クマ
3位　マジック
□月華の剣士2大阪ランバト
優勝　アロハ天国
2位　たこ
3位　ちゃん娘
□侍魂Wトーナメント
優勝　Super highway
2位　ジャージ
3位　Nすけ

■キャノンショット西大寺店（奈良）
□ZEROⅢ↑大会
優勝　デルフィン（ザンギエフ）

■ニューマンモス（京都）
□VFRポイントランキング2on2
優勝　Mrプロレス愛好会（確定王・確定大臣）
2位　バーチャコロコロ（まめマスク・のんサラ）

■プレイシティキャロット島大前店（島根）
□第10回GGXトーナメント大会
優勝　椿

■チャレンジャー三宮（兵庫）
□ぷよぷよ通大会
優勝　永易拓己
2位　希未
3位　むしまる
□GGX大会
優勝　マニマニNBA
2位　NUの馬
3位　ガドルフ

■プラボ浦上店（熊本）
□鉄拳TTトーナメント大会
優勝　チームジョイフルウスヒゲ
2位　TAK（DMC）
3位　ジュンジ
□GGXサミーズカップ全国予選
優勝　宮地・ロワイヤル
2位　メインディッシュはプリン
3位　ヒラセン軍団
□ガンダム2on2大会
優勝　ザンギエフ
2位　マシンガンズ
3位　ミスターゼロ

■第1回機動戦士ガンダム広島最強チーム決定戦
・開幕戦（広島GIGO）
優勝　ぺぺぺのぺ
・2nd（セガワールドMEGA）
優勝　17（じゅうなな）
・3rd（ハイテクセガパドック）
優勝　シャイニング

ゲームセンターイベントリスト

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1階　011-736-6166
7/1　15:00　ギターフリークス 5thMIX大会
7/7　15:00　DDR5thMIX大会
◆参加費100円。大会終了後フリープレイあり。
7/8　-------　パズルイベント
◆テトリス、ドリラーG、クォース大会を予定。
7/14　16:00　機動戦士ガンダム大会
◆参加費100円。大会終了後フリープレイあり。
7/20　-------　海の日イベント・カプコン祭
◆カプコンゲームを大会などのイベント台にします。
7/21　16:00　KOF2000大会
◆恒例の大会です。大会後にも企画があります。参加費100円、
7/22　18:00　VF3tb大会　◆4までもう少し。それまでtbを堪能しよう
7/28　16:00　GGX大会　◆こちらも恒例。大会後フリープレイあります。
7/29　18:00　鉄拳TT大会　◆100円持って、強者よ集え。

★札幌アミュージアム
札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下　011-281-3606
7/1　12:00　GAME AM
◆第二回GAMEAMです。いろいろなゲームで大会を行なうぞ！
7/7　-------　CAPCOM VS.SNK PRO大会
◆参加費100円。大会後参加者を対象としたフリープレイ有、
7/8　-------　ブラッディロア3大会 龍の巣
◆3本先取制。ついに蟲は倒された。さぁロア3新時代の到来だ。
7/14　18:30　オラタンVer.5.66大会
◆参加費100円。今回よりスペースを拡大して運営します
7/20　-------　VF3tb大会
◆参加費100円。3本先取。大会後に参加者フリープレイあり
7/21　-------　ストⅢ3rd大会
◆参加費100円。ブロッキングしてますかー?　ブロッキングを覚えれば人生どんな困難がやってこようと大丈夫
7/28　-------　鉄拳TT大会
◆参加費100円。恒例の鉄拳大会。4が出たら移行するよ、
毎日曜17:00　機動戦士ガンダム大会
◆参加費100円。月間パイロットランキング集計中。どーした、みんな。最近連邦軍人気ないぞ。
7/29　11:00　札幌アミュージアム6周年 フリープレイ
◆入場料1000円を払ってみてください。その先にはみんなの好きなゲーム達がフリープレイ設定でお待ちしてます。
●「ビデオゲーム貸切サービス開催中」1時間対戦台1000円、シングル台500円
●「夜のタイムサービス」お客様の中からランダムで1ゲーム券が当ります

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10　029-221-1001
7/1　13:00　第5回VFRポイントランキングバトルin水戸
◆参加料1人300円。エントリー締切13時。3tbの最後となる今回の大会。バーチャ界の歴史に名前を刻むのは!?
7/16　-------　音楽ゲーム特大サービスウィーク
◆21日まで開催。詳細は店頭にて！
7/21　15:00　オラタンVer.5.66ポイントランバト　◆遠征者大歓迎
●今月の日替わりフリープレイゲーム
月：KOFシリーズ　火：ストリートファイターシリーズ
水：バーチャロン　木：VF3tb
金：シューティングゲーム　土：GGX

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16　中崎ビルB1F　0471-44-5597
7/8　15:00　第8回機動戦士ガンダムファイト
7/10　20:00　STGフリープレイ
7/15　15:00　第16回KOF2000大会
7/22　15:00　機動戦士ガンダム全国大会予選
7/24　20:00　STGフリープレイ
7/29　15:00　X-MANIA予選大会（スパⅡX）
●7/22は「柏祭り」。ガンダム関連イベントを開催予定です。

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485-2235
7/8　16:00　CAPCOM VS. SNK PRO大会
7/22　16:00　GGX大会　◆いずれも参加費無料です。気軽に来てください！
7/28　9:00　ゲームの日 ◆1h300円で全台フリープレイ開放。13時まで。

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1　0492-84-1234
7/8　10:00　ゲームフリープレイ　◆対象ゲームはKOF2000、GGXなど。
7/29　-------　第4回DDR大会
◆パフォーマンス・ニアピン・高得点の3部門。参加費無料!!

★HAP'1（ホップワン）ゲームチッタ
さいたま市辻8-24-10　048-837-8021
7/8　17:00　機動戦士ガンダム 第4回BEST MS PILOT選手権
7/22　17:00　機動戦士ガンダム 第5回BEST MS PILOT選手権
◆2on2トーナメント。個人参加OK。締切当日16時。参加無料。
7/29　17:00　バーチャストライカー3大会
◆トーナメント戦。締切は当日16時、参加費無料

東京都

★ゲームスポット21新宿店
新宿西新宿1-15-4　03-3341-0010
7/7　15:00　ストⅢ3rd2on2トーナメント大会
◆6/30から延期となりました！
7/28　15:00　第3回機動戦士ガンダム 2on2大会 ◆お1人でも参加できます。

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルⅠ 1階　03-5397-9551　http://www.game-exc.com
毎日　-------　2週目パターンを作ろう！ プロギアフリープレイ
◆1時間500円で遊び放題（延長可）。＋200円でVHS録画します。
毎日　-------　GGX発売1周年記念フェア　◆毎日いつでも100円3クレジット。
7/20　GGX1日中無料フリープレイ

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10　03-5295-2345
7/8　13:00　機動戦士ガンダムTAG大会
◆2回目はTAG（2on2)。「パートナーがいない」という方はお一人でもエントリーを受け付けています。お気軽にどうぞ!!
7/22　12:00　トラタワ杯　スパⅡX大会
◆恒例のX大会（個人戦）です。ルールは、スピード3、豪鬼使用不可、スーパーキャラ可、何でもアリ！
7/22　16:30　X-MANIA 2001 予選大会
◆PC巣鴨で行なわれるX MANIA 2001の予選です。上位2チームが決勝大会に出場できます。当日飛び入りも大歓迎！

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27立川OECビル2階　042-529-7837
7/7　17:00　VF3tb対戦会
◆参加費200円。24時まで対戦し放題。21日も開催。
7/28　17:00　ストⅢ3rd対戦会　◆参加費200円。24時まで対戦し放題
7/22　10:00　ポップンサービスデー～1曲20円Special！～
◆4曲設定を100円で5曲に！　29日も開催

★立川オスローゲーム第2店
立川市錦町1-4-27 オスロービル2階　042-528-1771
7/1　18:00　第6回機動戦士ガンダム2on2大会　◆参加費一人50円。
7/8　18:00　ティンクルスタースプライツ大会　◆参加費無料
7/15　18:00　第7回機動戦士ガンダム2on2大会　◆参加費一人50円
7/22　18:00　餓狼伝説スペシャル大会　◆参加費無料
7/29　18:00　第8回機動戦士ガンダム2on2大会　◆参加費一人50円。
●終日1コイン2クレジットサービス
GGX・ストⅢ3rd・スパⅡX・D&Dが50円で2回遊べます

★ゲームプラザGAO
葛飾区西新小岩1-10-9アミューズ新小岩ビル1階　03-3696-5525
7/6～8　初夏サービスイベント!!　冷房の効いたゲーセンで景品ゲット!!
◆暑くなってきて、家でゴロゴロしてるあなた!!　冷房の効いた店内で景品をゲットしましょう!!
7/9～15　朝一ワンクレジットサービス
◆恒例イベントです。開店と同時にスタッフがランダムにクレジットを入れていきます。
7/20～22　COME ON サマー!! 夏が来た!! 景品大放出!! 2001夏
◆夏が好きな人も、嫌いな人もとりあえず集合。夏向けの景品を多数用意してお待ちしてます!!
7/29　10:00　ゲームやり放題!!
◆こちらも恒例イベント。昼12時までプライズ・プリクラ以外のゲームがやり放題となります!!　参加費500円
7/29　13:00　ビーマニⅡDX大会
◆毎回腕に自信のあるプレイヤーが参加して、熱い戦いを見せてくれます!!　いろいろとオリジナルルールを用意しています　受付12.30まで。参加費200円。
●毎木曜「木曜サービスデー」
内容は来てからのお楽しみ。インフォメーションボードをチェック!!

★ゲームインみとや三河島店
荒川区西日暮里1-37-17　03-3806-6520　http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/
毎土曜　マヴカプ2 ランキングバトル
7/29　-------　漢祭り
15.00　EX2プラス大会
17.00　テトリス T.A.PLUS大会
19:00　ファイティングレイヤー大会
◆この日はARIKAゲームを集めたお祭りです！　受付は開始30分前から。参加費無料。ARIKAファンの集いとして楽しくやっていきたいと思います。EXランバトプレイヤーも多数参加、野試合もたくさん行なわれるでしょう！

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F　03-3220-3402
7/1　11:00　GGX1周年記念・こんどは戦争だ大会
7/1　-------　フライングパワーディスク世界一決定戦 !!
7/15　12:00　ソウルキャリバー やむなくカムバック、おかえり前原店員大会
◆トーナメント制・上位総当たり戦。参加0円
7/29　12.00　ガンダムEXレビュー・闘姫伝承・DOA2お祭り大会
◆トーナメント制・上位総当たり戦。参加0円。ヒゲ・前原・田口の黒い3店員大好きゲームでわっしょいわっしょい！

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2　03-5530-8595　http://www.alpha-st.co.jp/
7/1　15:00　KOF2000ランキングバトル
7/8　15:00　KOF2000トーナメント大会
7/15　15:00　KOF2000ランキングバトル
7/22　15:00　GGXトーナメント大会
7/29　15:00　KOF'98全国大会予選
◆参加費無料。エントリーは約2週間前より当店3階にて開始

★ビートライブ
町田市森野1-37-8 今村ビルB1　042-710-0508　http://www.beat-tribe.com
7/1　14:00　第10回ストⅢ3rd3on3
7/7　19:00　GGXポイントランキング戦（仮）
7/8　14:00　ストZERO3 2on2
7/14　19:00　ストⅢ3rdポイントランキング戦
7/20　14:00　第19回ソウルキャリバー3on3
7/21　19:00　GGXポイントランキング戦（仮）

新潟県

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54　025-286-4117
7/1　13:00　KOF'98全国大会新潟予選
◆参加無料、コスプレOK！　当日受付&TELエントリー可！
7/7　19:30　第11回DOC最強馬決定戦（予定）
◆参加費1000円（会員800円）。当日参加も受付。
7/15　14:00　第29回GGXトーナメント大会
◆久々シングル戦　参加費100円。当日参加可・コスプレOK

★O・K CORRAL
燕市佐渡2853　0256-66-3898
7/13　21:00　オラタンVer.5.66 2001 3rd BATTLE
7/14　21:00　Mr.ドリラーG フリープレイイベント
7/15　14:00　Mr.ドリラーG フリープレイイベント
7/27　21:00　真サムライスピリッツ大会
●7月1日「ポップン6本戦 BATTLE IN オーケーコーラル」開催！
6月に県内で開催された店舗予選を勝ち抜いた選手による決勝戦。大会終了後にはイベントが開催される予定なので、本戦に出場できなかった人も、この情報を初めて知った人も集合だ。勝ち抜いたポッパーの技を見に行こう！

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6　0258-36-7737 http://www2.kiwi-us.com/~glad
7/1　13:00　CAPCOM VS.SNK PRO大会
7/8　12:00　GGX大会
7/15　14:00　ストⅡ3rdランキングバトル
◆いずれも参加費無料です。詳細は当店HPまで。

長野県

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F　0263-35-6744
7/28　18:00　第21回ストⅢ3rd大会
◆参加費無料。予選リーグ、決勝トーナメント予定

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720　026-228-7434
7/15　13:00　第4回ZERO3↑大会　◆参加費無料、トーナメント形式

静岡県

★ナムコプリッズ南浜松
浜松市新橋町1927-2 浜松グランドボウル内　053-442-7235
7/21　18:00　第4回GGXプリッズ南浜王決定戦
◆参加募集32名、2本先取、参加費無料

愛知県

★AGスクエア栄店
名古屋市中区錦3-17-14　052-961-7599
7/9　14:00　VFRポイントランキング　◆3on3です
7/14　17:30　GGXランキングバトル　◆28日も開催
7/21　15:00　DOC AGスクエア杯
7/29　13:00　オラタンVer.5.66大会　◆毎週水曜にも実施中！

★ユーファクトリー豊明店
豊明市三崎町丸の内1-7　0562-92-9262
7/1　15:00　ヴァンパイアセイヴァー大会 個人戦&2on2
7/22　15:00　パワースマッシュ大会
◆いまさらと思わず騙されたつもりでご参加ください
7/29　14:00　チャンピオンシップKOF-スターティングofワンステップ2001-
◆第1戦はKOF'98個人戦2on2。KOF大会は新企画をいろいろ考えてます。乞うご期待

滋賀県

★八日市ツイスター
八日市東本町6-55 ジャンティ21地下1階　0748-23-8717
7/7　17:00　第3回機動戦士ガンダム大会
◆シングルトーナメント方式　前回は20名参加　滋賀県各地から我は強者と思う方、参加をお待ちしています
7/20　17:00　夏休みっ！　パッパ、ラッパッパ♪　♪○○○！
◆イベント内容は来店してのお楽しみ♪

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9　06-6317-0433　http://homepage2.nifty.com/challenger
7/1　15:00　ソウルキャリバー 目玉焼きからKANAが出てきた大会
◆個人戦終了後チーム戦開催（DC使用）。参加費無料（参加賞有）。関西強者勢揃いです！遠征求む!!
7/8　15:00　ビーマニⅡDXinガムガム　KANAは宇宙人じゃないかも大会
◆トーナメント戦。最終締切は当日午後2時まで　参加費無料
7/14　18:00　ソウルキャリバーフリーイベントinガムガム
◆閉店まで対戦台2台がフリープレイ。参加費300円（一日限り）。
7/15　17:00　第4回機動戦士ガンダム大会inガムガム　良く見てKANA大会
◆トーナメント戦。二人一組で受付。※最終締切は当日午後4時まで　参加費：無料
7/22　17:00　第1回鉄拳4大会inガムガム　かりあげフラッーシュ！大会
◆トーナメント戦。最終締切は当日午後4時まで。参加費無料
7/29　15:00　第14回ソウルキャリバー大会inガムガム
◆個人戦終了後チーム戦（DC使用）　参加費無料（参加賞有）　関西強者勢揃いです！　遠征求む!!
●ビーマニⅡDX5thフリーイベントinガムガム
開催日7/1・15・29　10時～18時までフリープレイ。参加費600円
●ポップン6フリーイベントinガムガム
開催日7/8・22　10時～18時までフリープレイ。参加費600円

★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14　072-823-1160
7/7　13:00　月華の剣士2大阪ランバト
◆全4回の3回目　総合ポイントを競います
7/16　20:00　第19回侍魂Wトーナメント
◆当て投げ・ガード不能なんでもありの真剣勝負!!

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　06-6389-8072
7/7　18:00　機動戦士ガンダムTAG大会
7/14　18:00　ヘビーメタル大会
7/21　18:00　スパイカーズバトル大会
7/28　18:00　鉄拳4大会　◆いずれの大会も参加費無料

★チャレンジャー追手門店

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？ 以下の項目を記入の上、編集部までご連絡ください！

●大会名　●主催者（協力など関係者）
●大会規模（全国的、チェーン店、単独店レベルなど）
●募集人員　●参加資格
●開催場所（住所、連絡先、アクセス方法など）
●日程（開催日時、参加者受付時間など）
●ルール（設定やローカルルールなど）
●連絡先（参加希望者の問い合わせ先、FAX番号）
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得たうえで連絡をお願いいたします。

【情報送付先・問い合わせ先】
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
全国ゲームセンターイベント準備会　係
E-Mail　location@arcadiamagazine.com

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

18

Roughnecks/
DragonLEE（作文）　G=ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック・トゥルーパーズ

■プロフィール■
今回も丸出ダメ夫なスケジュール。本当にゴメンなさい。カメラの前でキチューする13歳が[illegible]いんだよ、俺の心をこんなに乱しやがって！……テープが切れるほど繰り返し再生しました（謎）。
dragon@blue.interq.or.jp

頑駄無ウーッ！ゲーセン妄想編

ののたんの誕生日をアロエヨーグルトで祝っていたら。食い過ぎで大当たり。

苦悶しながら文章を埋めています。

最近は[illegible]とゲーセンに行ってます。ここの原稿をブッちぎって（土下座。ごめんなさい）アルファシステムの新作縦シューのロケにも行ったし。業務用初の顔見世興行（ロケテスト）としては合格だったのでは。最前線でシューティング作っている方もいろいろな意味を含んだ熱い視線を送ってましたよ。

「ゼロガンナー2」では改めて：自由とは不自由なことであることを堪能させてもらいました（ただし4面まで）。5面ボス以降、突然死のオンパレードに再び自分を奮い起こせなくなった理由を探しながらフラフラと足は人だかりの方向へ。

それにしても、どこでも人気あるねえ「ガンダム」が。俺側軍はもちろんモノアイ装備のモビルスーツ、搭乗機はドムか量産型ゲルググ。20年後もどっこい生きてるフレデリック・ブラウンをキャラ名にして出撃。

とはいえ乱入するほどの腕前でないため、ゲーセンでは眺める時間の方が長かったりする。なんとなく妄想……やっぱ業務用で出すとしたら放映当時の一年戦争モチーフしか受けない、理解されないだろうなあ……。どうして宇宙空間に重力があるのかなあ……。これが「ダークエッジ」風視点のGガン総出演3D対戦格闘だったら筐体の半径5メートルを絶対零度に叩き落すガンダムセリフ連発野郎ばかりだろうなあ……。「カテジナさんはどうして乱心してしまったのかなぁ……。今度プレステ2で出るガンダムSLG、俺が大好きな「フロントミッションオルタナティブ」そっくりだなあ……。辻と加護は13歳だけどアムロが初めてガンダムに乗ったのは何歳の時だったっけなあ……。デンドロビウム乗りてえなあフィンファンネル飛ばしてみてえなあ……妄想終了。

興味深いのがプレイする層とゲーム内容だ。真性ガンヲタの奴だけでなく普通のアンちゃんたちやリーサラな方々とプレイヤーは幅広く、原因を察するに、本能に訴えるサーチ&デストロイ型のゲームデザインと「俺でもできそう!?」と錯覚させるゆっくりとした展開にあるのだと思う。パッと見の印象は相手の動きも攻撃もスローモーで、遠くから飛んでくる弾も肉眼で十分に確認した上でアクションを始められる。で、実際には自機に当たってしまってことこがミソね。機体によってはキンターズ並みのインフレを誇る体力ゲージでさえ、やり直しがきくという意味でプレイヤーに安心感を与えている。

とまあ理屈はここまで。実際はみんな、接近戦しかしないのね。零距離に近い位置で撃ち合ったり格闘戦したり、タイムオーバーで勝負がつくという例はほとんど見たことがない。対戦型のゲームとしては近年まれにみるほど「せわしなさ」を捨ててあるのに、プレイ時間の密度をキッチリ上げているのは「ガンダム」というテクスチャーとゲーム内容のマッチングが絶妙だからだろう。これがもし「ガンダム」でなかったらどうなっていたか？　なんて考えるのは野暮ってモンだろう。「ガンダム」のゲームを今後作る上で、ある種の黄金律のようなものが確立された、というのはホメ過ぎか。

1タイトルあたりのプレイヤー数を上げるのに一番手っ取り早いのが○人同時プレイというスタイルで、これはアーケードゲームの進化と切っても切れない関係にある。協力プレイ、対戦プレイ、そして現在の「ガンダム」やバーチャロンの新作のように2on2の対戦スタイル。このままバカ正直に増えていけば何百、何千人規模の団体戦が楽しめるだろうけど、みんな足軽や二等兵に、ジムやボールに乗りたがるもんかなあ？

結局、みんな主人公になりたいのだ。なにもアムロやほかの固有名詞やセリフがあるキャラという意味ではなく、サイドストーリーにせよ後付けにせよプレイする裏付け……どうして自分はゲームの中のガンダム世界にいるのか…

それを必ずゲーム内に盛り込まなければならない宿命を機動戦士と冠が付くタイトルは背負っている。

お手軽にみんなが主人公になれるとしたら僕はベビーな[illegible]なってしまう。

みんな主人公になりたいのだ。



編集者談！ ガンダムを、どっぷりと脊髄で受け止めてしまった立場としては、「モビルスーツ戦をやりたい！」というお軽い衝動は無い。ガンダムとは何だったのか、ゲームとして一部の要素を切り出して楽しめるような、その話題性や視覚的な側面で受け入れた世代と「自分は違うんだなぁ」と認識することがある。バルキリーには乗りたいんだけどね。その程度の違いね。



俺が最強！
周りはすべてぶちのめせ！

SPIKERS BATTLE™

スパイカーズバトル

最後の紹介から5カ月、ホントにお待たせしました！アクションゲームから対戦ゲームへと生まれ変わった『スパイカーズバトル』も、ついに発売が迫ってきたぞ。今回はガラリと変化したゲームシステムと、チーム抗争の核となるキャラクターを見て、唸れ！

Text：真瑠世

ジャンル：通信対戦格闘アクションゲーム
操作方法：1レバー4ボタン
メーカー：アミューズメントヴィジョン／セガ
使用基板：NAOMI
発売時期：7月中旬予定

※本記事はすべて開発中のものです。

LET'S LEARN SURVIVAL ARTS

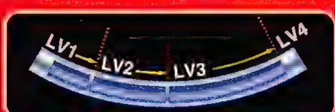
スパイクの操作系は単純でありながら奥が深い。Bをやみくもに連打するだけの初歩レベルを脱却するためにはどうするか？答えは簡単。このページを読めばいい。



FIGHT POINT

体力ゲージの上に表示される「FIGHT POINT」は相手に攻撃を加えると上昇する。タイムオーバー時はこの数字で勝負が決まるので重要。

CHARGE SYSTEM



Cボタンを押し続けるとこのゲージが上昇し、離した時点で対応したチャージ攻撃が繰り出される。MAXまで溜めるとチャージLV4になるが、一定時間でタメが解除されてしまう。また、ダッシュ中は使用不可能なので注意！

LV1
溜めなくても出せる、3発のコンビネーション攻撃。いずれも連続技だ。

LV2
リーチは短いが、相手を打ち上げる攻撃。空中連続技の起点や中継に大活躍するぞ。

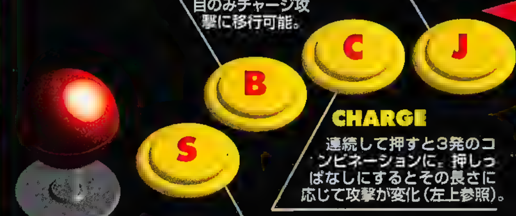
LV3
相手を少しの間気絶させる攻撃。レバー入力などで回復されるが、コンボを狙いたい。

LV4
相手を吹っ飛ばす強力な攻撃。攻撃発生は遅いが、発動中は相手の攻撃を受けてもひるまないので、割り込みにも使える。

RADER

画面右下に見えるのは自分と相手キャラの位置を示すレーダーだ。自分は青い矢印で表示され、その頂点が現在向いている方向になる。対多人数の闘いなので、レーダーで敵の動きを把握するのがかなり重要！ 常にチェックするクセをつけよう。

CONTROL



JUMP
短く押すと小ジャンプ、長く押すと大ジャンプになる。ダッシュ中はジャンプ距離が長くなる。

BEAT
連続して押すことで6発のコンビネーションが出せる。3発目のみチャージ攻撃に移行可能。

CHARGE
連続して押すと3発のコンビネーションに。押しっぱなしにするとその長さに応じて攻撃が変化（左上参照）。

LEVER
レバー入力方向にキャラが動く。キャラ視点ではない点に注意！ 同方向に2回入れるとダッシュに。

SHIFT
押し続けることでキャラの向きを固定したまま動ける。正面を向きながら横or後方に動けるのだ。

THROW

相手をつかんだ場合、Bで投げ、正面or横つかみの場合はCで羽交い締めに移行する。羽交い締めからは空中投げ（J→BorC）も可能。

正面つかみ
横つかみ
→（Cボタンを押す）羽交い締め

※正面つかみの場合はレバーニュートラルでつかみ打撃×2→投げという動作も可能。

BUTTON COMBINATION

B+C
足払い攻撃。Bで追加攻撃を出す。

C+J
各キャラ固有の小ジャンプ攻撃。

B+J
地面に叩きつける小ジャンプ攻撃。

B+C+J（雷マーク消費）
スペシャル攻撃orダウン受け身。



スペシャルアタックは長い無敵時間があるので、緊急回避に惜しみなく使え！

ゲー事典 **投げについて①**：対戦だと相手は動いているので投げる機会は少ない。しかも相手はつかまれた瞬間から暴れることで素早く振りほどくことができるのだ。特に羽交い締めからのジャンプ投げは失敗しやすいので注意しよう。一方、CPU戦では投げを決めやすい。しかも投げの巻き込みで複数の敵に攻撃できるので、B×2→つかみを多用していこう。

CHARACTER INTRODUCTION

TEAM SPIKE



回復アイテムは敵を倒したときに出る。横から奪われないように注意したいところだ。

USE ITEM

回復orスペシャルアイテムは接触すれば取れ、武器アイテムはレバー↓+B+Cで拾える。回復orスペシャルアイテムは敵を倒したときに出現し、これを取ると一定時間無敵になるぞ。この無敵を利用して攻撃を仕掛けよう。武器アイテムはさまざまな種類があるが、その多くは時としてB+Cで投げるのが有効。

スパイク SPIKE



強力なチャージLV4は大ダメージを約束してくれる。ヒットさせにくいので乱戦中に狙おう。



Bボタンが蹴り技のリンダは、ダッシュ攻撃かスライディングになるぞ遠距離の主軸！



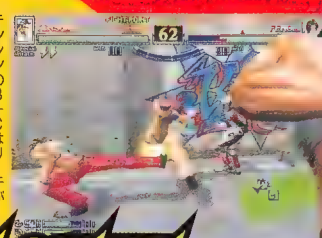
リンダ LINDA

ホワイト WHITE



ダッシュ攻撃がヒット！　ダッシュで追いかけて昇り蹴りで追加ダメージを狙え！

テンシンのB+Cはリーチが長いのでヒットさせやすい。近距離の主力だぞ！





HOW TO MOVE? HOW TO ATTACK?

本ゲームの移動操作についてだが、通常移動ならSを併用するほうが賢明。レバーのみの移動だと、90～180度の方向転換時に大きなスキができてしまうからだ。また、Sを押して移動していると敵の攻撃をかなり避けやすい。常にSを押すクセをつけよう。次に攻撃だが、最初のうちはBのコンビネーションは忘れて、ダッシュからB+Cのダッシュ攻撃をメインにしよう。近距離では相手を転ばすB+Cと、追尾性能の高いB+Jのどちらかがオススメだ。1発で相手を転ばす攻撃を軸に、ヒット時はダッシュ昇り蹴りで拾ってダメージを稼ぐと、瞬殺されずに楽しめるぞ！



Sボタンで向きを固定し、そのまま様子を伺いつつ移動するのが基本だぞ。



ダッシュ攻撃を起点に仕掛けるのがローリスク。そのままダッシュ昇り蹴りへつなごう。

テンシン TENSHIN



テンシンのスペシャルアタックは壁際で使うと連続ヒットして、そこから空中連続技も狙えるすぐれもの。

ゲー事典　**投げについて②**：特定の投げを決めた際、キャラによってはそこからさらに連続技を狙える。リンダの正面ニュートラル投げ、テンシンの背後投げ、複数キャラが持つスペシャル投げなどがそれにあたる。特にリンダの場合はそこからB+J→チャージLV4まで入れることができ、相手の体力を7割ほど奪えるぞ！　CPU戦で一度お試しあれ。

CHARACTER INTRODUCTION

TEAM ALBERTO

ESCAPE≠WIN

このゲームでは、時間切れのときの勝敗は体力ではなく「FIGHT POINT」で決まる。1対1になったときに相手よりも体力が多いからといって、ダッシュで逃げ回っても負けてしまいやすいのだ。つまり、逃げることよりも攻撃することのほうがポイントに結びつくので、常に敵を倒しにいくポジティブな姿勢が求められているというわけ。逃げたらダ～メ!



ALBERTO
アルベルト



これはバケツを持ったときのB+J。このような武器専用技を試してみよう。

FENGLI
フェンリー



見るからに掛け声の聞こえてきそうな技。ちなみにデッキブラシは強い武器だぞ。

GORN
ゴーン



ダッシュ攻撃のドロップキックのあとは、別にダウン状態になるわけではないので安心～。

HIKARU
ヒカル



ヒカルのC+Jは連続入力で3回まで出せる。C+Jはキャラごとに特徴があるぞ。

これは背後投げ。投げは対戦よりもCPU戦で有効なので覚えておこう。

タコ殴りはイヤ～～～ン

多人数だし、スパイクだし、通信だし。快適環境でワイワイ遊べるので、盛り上がること間違いなし! ただ、3人でグルになって、袋叩きだけは勘弁ね。どのみち勝者は一人だから、変に結託することなく、自分以外はすべて敵でお願いします! また、自分が倒れてもほかの人ががんばれば次の闘いがあるかもしれないので、その応援も忘れずにね。

ゲー事典 武器アイテム：火炎放射器とデッキブラシは、今のところ投げずに使っても強力だ。火炎放射器はその攻撃範囲の広さと、ヒット時に倒れるので近寄られにくい点が魅力。デッキブラシはB+J→Bとやると、全段ヒットしていいダメージになるのだ。これらの武器が出たら相手に取られないように注意しよう。



奇跡のスナイパー、デューク東郷が三たび神の領域に挑む!!

噂の新作! NEW GAME IMPRESSION

ゴルゴ13™ 銃声の鎮魂歌（レクイエム）

©(株)ナムコ

シリーズ最新作の『銃声の鎮魂歌』でも、『奇跡の弾道』と同様に10の新ミッションが加えられている。再録されたミッションの中には、初代から復活した懐かしいステージもあるのだ。ゴルゴ好きは迷わずチャレンジすべし！

発売時期	7月末予定
ジャンル	スナイプシューティング
操作方法	銃型コントローラー
メーカー	ナムコ
使用基板	SYSTEM10

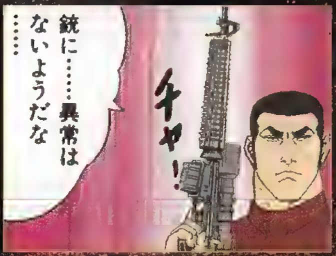
Text：レヲン小池

人気のスナイプシューティング、第三弾が登場!

GAME SYSTEM



ミッション選択→デジタルコミック→ブリーフィング（標的解説画面）→狙撃という順にゲームは進行。5ステージクリアごとに、新たなミッションが5つずつ追加される。失敗すると信頼度が最大80％ダウン、成功すると最大30％回復だ。これが0％になるとゲームオーバーになる。



試射は今回も6発ある。前作から採用された倍精度演算モジュールはもちろん今回も搭載。



今回も人知を超えた20のミッションが待ち受ける。BGMは全体的に少し落ち着いた感じになった。

一発必中の掟

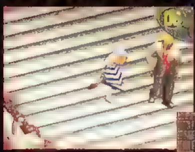
基本システムはそのままに、ステージを大きく入れ替えて登場するシリーズ3作目『銃声の鎮魂歌』。ゲームの流れはこれまでどおりだが、本シリーズの面白さはシナリオと一発必中の緊張感にある。今回も、ワインボトルや旅客機の主輪チューブなど、意外性のある標的がたくさんあるぞ。

これまでに登場したミッションも1～2問の継承ステージ以上の大胆なアレンジが施され、中にはまったくの新ステージといえるのもある。全面通して非常に新鮮な気分でプレイできるはずだ。

継承されたミッションも大幅アレンジ

- 暗殺の庭園
- 地上からのハイジャック
- マフィアの履く靴
- カットイメージ"G"
- [illegible]地帯
- ハンティング・ドッグ
- 対戦車狙撃
- 砂塵舞う大地
- トーイング・ロープ
- 血塗られた遺伝子

全20ミッションのうち、半分はこれまでの2作品から再録されたミッションで構成されている。これは前作同様の流れだが、今回の再録ミッションはアルゴリズムはもちろん、視点まで変わっているものまである。一見同じように見えても、これまでの攻略がまったく通じない場合も多いぞ。心してかかれ。



なんと今回は階段を降りてくるところを狙うことに！　ただし、ランクが低い時はこれまでと同じである。



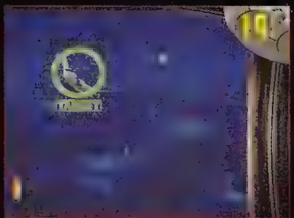
手の動きこそ同じだが、ブラインドがかなりジャマ。判定はないものの非常に見にくい。

二段構えのミッションが多数登場

『銃声の鎮魂歌』の特徴のひとつが、前作までの最終ミッションであった「G暗殺計画」や「血塗られた遺伝子」のような、2段階に狙撃を行なうタイプのミッションが多いこと。左ページで紹介しているが「必然の六十分間」と「地雷地帯の彼方」がこれに当たる。さらに、今回再録された「血塗られた遺伝子」とラストミッション「護衛狙撃隊」を加えれば合計4面。平均すると5面に1面の割合で二段構えのミッションが存在する。これはやりごたえがありそうだ。



そして不時着した旅客機から出てきた標的を狙撃するのだ。



「必然の六十分間」では、まず旅客機の主輪駆動チューブを狙撃。

ゲー事典 ここで旧ミッションの具体的な変更点を紹介しておこう。**「暗殺の庭園」**：ターゲットが走り出すまでの時間が少し遅くなった。フェイントあり。**「地上からのハイジャック」**：ミサイルの判定が小さくなっている。**「マフィアの履く靴」**：ランクが高いときは視点が逆になる（階段上を下ってくる標的を狙う）。**「カットイメージG」**：窓にブラインドがついた。

この男に不可能はない！

『銃声の鎮魂歌』NEW MISSON



葡萄酒の伝統





時間もたっぷりあるのでじっくり狙えば大丈夫。

このミッションのターゲットはワインボトル。標的に動きがないので、新旧合わせても難易度はあまり高くない。落ち着いて狙撃しよう。

最大有効射程





今回は全般的に弾数無制限のミッションが多めである。

7人の標的を全滅させる。感じは前作の「ブリザード」に近い。弾数は無制限に設定されているので、最速クリアを目指そう。

チャイナ・シンドローム





遠景写真の位置は毎回変化する。記憶力と洞察が必要だ。

遠景画面が写真になっており、ここに表示された部分を素早く探して狙撃する。タイトルからわかるように、失敗すると人類がゲームオーバー。

紳士協定





2人目は動きが早いので、安全に行くなら心臓を。

ターゲットは2人。始めはゆっくり歩いているが、片方を撃つと残った標的が走り出す。早めに一人を撃ち、残りをじっくり狙っていこう。

必然の六十分間

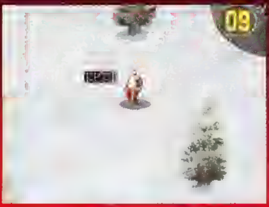




第一は斜めに上昇していく主輪チューブにうまく当てよう。

飛行機の主輪駆動チューブを狙撃し、次に機内から出てきたターゲットを暗殺する二段階のミッション。第一ミッションのほうが難しめ。

オーバーロード





逃げる標的に当てないように足元にひたすら撃ち込め！

人工心臓を持つターゲットを自然死させるため、足元を撃ちまくり心臓マヒを起こさせるミッション。本体を直接狙ってしまうとアウトだ。

スタント・フライング





このミッションも難易度的にはそれほど高くない。

ヘリを撃墜するミッション。狙う部分はプロペラのローター部分だ。ランクにもよるが4、5発ほど当てれば破壊できる。これも弾数無制限。

格子の回廊





最初のうちは誤射に注意。慣れれば簡単になるだろう。

格子窓にいる4人の中からターゲットを探し出して狙撃。標的は少し色が異なっている。ブリーフィング画面でしっかり目に焼き付けておこう。

地雷地帯の彼方





画面全体に点在する地雷を急いで発見、除去するのだ。

まずは砂地にある5つの地雷をすべて破壊、次に7人の敵部隊を殲滅させるというWミッション。ともに弾数は無制限なので撃ちまくれ。

ゴルゴモード健在！「先を見る楽しさ」が魅力

すでに3作目を数える「ゴルゴ13」シリーズは、他のガンシューティングとは一味違った緊張感、達成感が味わえる。1面1面は短いが、全20面もあるうえ、今回は1面あたりの狙撃シーンが増えているので、通しで1プレイすればかなりのボリュームがある。今回もさまざまな凝った仕掛け依頼内容があるので、ぜひ自分の目で確認してほしい。本シリーズでは「ランクが上がるとミッションがどう変化するか」を把握して面の順番を選ぶことが大切だ。

上級者向けの「ゴルゴモード」は今回もやはり健在のようだ。ひととおりクリアした後はこちらで楽しもう。

LAST MISSON 護衛射撃隊



20面にあたる今回の最後の依頼は、ターゲットの護衛をする4人のプロと戦うミッション。詳細は不明だが、1対1の戦いを4回繰り広げることになるらしい。ちなみに前作のラストだった「血塗られた遺伝子」が今回10面に採用されている。これら2つに関して、任意に選べないのはこれまでと同様だ。

ゲー事典 **「豪雪地帯」**：ロープの判定か大きくなったかわりに弾数か4発に制限。**「ハンティング・ドッグ」**：犬が3人の回りをうろうろ動くようになった。**「対戦車狙撃」**：画面が微妙に右にスクロールするため少し難しくなった。**「トーイングロープ」**：ターゲットがジャンプするようになった。**「砂塵舞う大地」&「血塗られた遺伝子」**：現状（取材時）は変化なし。

KICK YOUR BASE, SCRATCH YOUR MIND!!

期待の新作! NEW GAME IMPRESSION

CRACKIN' DJ PART2™



新感覚のDJシミュレーションゲームとして好評を博した「CRACKIN' DJ」から早半年――感涙のニューナンバーを搭載して、装いも新たに「PART 2」へとビルドアップして帰ってきた！ 真夏のゲームセンターを、君が作り出すグルーヴでいかんともしがたく包み込め!!

Text：[illegible]



操作系は実にシンプルな構成になっている。[illegible]プレイが可能だぞ。



完成度の高い楽曲が揃っているのもクラッキンの特徴。耳が喜ぶぜ！



そんなある日のこと。ヒットメーカー編集担当のマジンが現れて言いました。

マジ ……ていうか、クラッキンやりましょうよ健さん。これやらなきゃ、間違いなく人生の損失ですチェキ！

ケン ……っていうか俺、あんまり前作やってないんですよ。[illegible]けど、音楽系DJならモセヤン君でやったけどね。

マジ えー!? なんでやってないんですか!? クラッキンって、すっごく面白いじゃないですか。

ケン いや、おもしろそうだなーとは思ったんだけどね、テーブル回したりフェーダー動かしたり、同時にいろいろやんなきゃならんのがムズそうだなーって先入観があったりするわけよ。

マジ そんなことないッスよ。今までに無かった操作系ですけど、システムは凄くシンプルなんですよメーン。

ケン そ、そうは言ってもな。俺、キャラ的にヒップホップっぽくないし。

マジ そんなの超関係ないッスよ。要は音楽を愛する心……ノーミュージック、ノーライフッスよ！

ケン ……全然わかんねえよ。

マジ とにかくですね、難しそうな印象があるらしいスけど、一度ルールを覚えてしまえば、クラッキンって凄く楽しいゲームなんですよ。

ケン その一度ルールを覚えるまでが大変そうだな。

マジ 剣健さん、クラッキン2の初心者モードとレッスンチューンはやり[illegible]

ケン いや、やってないけど。

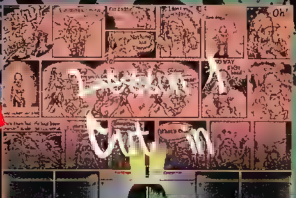
マジ え!? それじゃダメですよ！ レッスンチューンは最低でも2回はやりましょうよ。アレをやるだけで、ゲームの理解度が一気に上がりますよ。

ケン ほほう。

マジ 一度基本的なルールさえ覚えてしまえば、あとは自分なりの楽しみ方で遊べるのがクラッキンの良いところですよ。自由度が高いので、いくらでも自分のスタイルでプレイすることができるんですよ。その[illegible]んが、[illegible]凄ぇ楽しい部分です。[illegible]ゲームの基本的な流れがわかって、"正解"に近づくために試行錯誤していくって感じじゃないですか。でも、クラッキンは自分のスタイルを作りながらプレイできる"マイ・スタイル"のゲームなんです。[illegible]自分の理想のプレイを目指したくなるのが楽しいというか……そうスね、言うなればケンダマやコマ回しをうまくなりたい、という感覚に似てます。

ケン 最後の例えはなんだかよーわからんが、自由度が高くて面白そうだとは感じたよ。

マジ おっし、俺について来い！（西子コキ夫）



[illegible]基本を知りたかったら、是非レッスンチューンをプレイしてほしい。



最初は戸惑うかもしれないが、慣れてくるとこの操作系は快感！ やみつきになるぞ。

DJ MA-JINのクラッキン三箇条

3D格ゲーでも黒人女性の新キャラが登場する昨今……時代はブラックミュージックを渇望している！ これすなわち、クラッキンが時代のニーズに沿った作品であることの証明!!（飛躍しすぎ？）ここではそんな本作を楽しむためのアドバイスをさせていただきます。

その1 初心者は必ずレッスンチューンをやってくれ！

ゲームの基本的なルールを紹介する"レッスンチューン"には、このゲームの基本と応用、すべてが詰まっている。初めてクラッキンをプレイする人は、最低でも2回はやってほしいぞ。初心者だけではなく、上級者も復習を兼ねてプレイしてみてくれよな。

その2 "プレイそのもの"を楽しんでみてくれ！

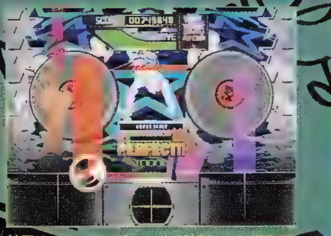
結果ばかりがゲームじゃない。プレイする過程を楽しんでこそのCRACKIN' DJ!! ぶっちゃけた話、最初はスコアをあまり気にせずに、自由に音をつなげてみよう。自分なりのプレイスタイルを確立していくのが、このゲームの醍醐味だからだ。他人と同じじゃつまらない！ 自分だけの"CRACKIN' DJ"を魅せてくれ！

その3 クラッキンがうまいとモテる！

これはアルカディアの統計上、68%確実だ(ややウソ)。クラッキンを極めることで、冴えない野郎はみるみるとクールになり、それまで控えめだった女性は見違えるほど輝きだすこと間違いなし。つまり、このゲームのプレイを極めれば、それほどカッコ良く見えるってことだ!!（これはホント）……何故かオレはモテないけどネ。



耳より Scratch ヒットメーカーホームページに「CRACKIN' DJ PART 2」のコーナーが開設！ 基本的な遊び方説明や曲紹介のほか、開発秘話、MP3ダウンロードサービスなどなど、充実したコンテンツ!! 本作が稼動し始める頃にはネットランキングも行なわれるみたいなので、マジ、チェックするしかねっス。→ http://www.hitmaker.co.jp/game/DJ2/index.htm



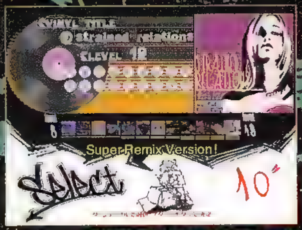
特殊キュー[illegible]マークが加わったほかは、画面上を流れるオブジェには特に変更はない。すぐに馴染めることができよう。



画面構成やルールなどは、基本的に前作と同[illegible]。しかし、曲数とバラエティの豊富さは前[illegible]じゃないぞっ。



失敗しても、曲のどこまで踏破したかを教えてくれるリザルト画面。失敗したポイントも分かり、次の励みになるってわけだ。



こいつがウワサの高難度モード……スーパーリミックス！　立ち塞がる手ごわいナンバーをすべてクリアできるかな？

ついにリリースされた本作だが、初心者への配慮は必要以上に十二分、それでいて上級者をも唸らせる奥の深さを兼ね備え、最高のミュージックゲームとして装いも新たに生まれ変わったぞ。

今回、最も力点を置かれたのが"初心者へのファーストレッスン"。前作にもチュートリアルモードは存在していたが、今回はそれが大幅にパワーアップしているのだ。



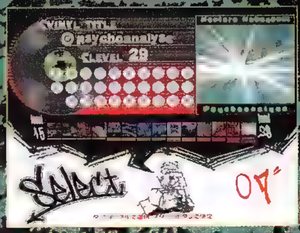
➡新要素追加!!

"レッスンチューン"として、専用曲でゲームのルールを分かりやすく解説してくれるぞ。前作は英語でのレッスンだったが、今回のレッスンチューンでは日本語で懇切丁寧に解説！　MCはデイトナやバーチャでお馴染みの光吉猛修氏(DJニック)が担当。このMCを聞くだけでもレッスンチューンを選択する価値があるってもんだ。

ゲームのルールは[illegible]基本的に前作とほぼ同じ。スクラッチ、カットイン[illegible]ーイングの基本動作を組み合わせて、グルーヴゲージがゼロにならないように演奏すればオッケー。変わった点といえば、カットインの前に行うキューイング(レコードを回す動作)に2回転が加わったということぐらいだ。

もちろん、前作をやり込んだヘビーユーザーにも、さらなるお楽しみが用意されているのでご安心を。通常モードをクリアした上級プレイヤーには、通常のシーケンスより遥かに難度が高いスーパーリミックスバージョンが用意されているのだ。同じ楽曲でも、より難度の高いシーケンスデータが用意されており、歯応えは十分！　スーパーリミックスバージョンにおける半端じゃないグルーヴ……。ゲージの減りや、要求される高難度の複合テクニックの数々は、必ずやスリリングなプレイを約束してくれること請け合いだ！

そして最後に、このゲームはすべての曲をクリアした時点でゲームを楽しむ要素がなくなるということがない！「自分ならではのプレイスタイル」を追求していくことも、クラッキンDJの醍醐味だからだ！　シビれるぜ！



前作にも増して刺激的なシーケンスが揃っているので、ガッツリとやりこもうぜ！





strained relations

作曲：Hiro　レベル：19

前作から引き続いて参加したHiro師[illegible]の自信作。張り詰めた緊張感が気持ち[illegible]スクラッチ指示[illegible]醸し出しているぞ



Could be

作曲：光吉猛修　レベル：5

光吉氏が自[illegible]ボーカルを務[illegible]プレイヤーが口ずさみながら遊べることを目指し、覚えやすいメロディーとノリやすいリズムでプレイヤーの心[illegible]



natural flow

作曲：小林健太郎　レベル：8

[illegible]を手[illegible]小林健[illegible]心で"心を解き放とう[illegible]をこめた曲[illegible]イメー[illegible]



➡新譜インプレッション

前作はHIPHOP系でまとめられていた楽曲だが、『PART 2』では、誰もがすんなりと楽しめる、キャッチーなナンバーが増加した。それでいて、クラッキンならではの雰囲気は損なわれていないのが素晴らしい限りDA！　前作からの人気曲10曲と、新曲22曲が加わった全32曲の大ボリューム[illegible]ここでは、新曲から6曲をピックアップ！

プレイした感想なぞ

前作でイマイチ手を出し辛かった～って人、『PART 2』からやりましょう、ええ。プレイ中に感じる昂揚感は、文句なしに素晴らしいですよホントっスよ。前作未経験のプレイヤーの方には、とにかくコインを入れてみることをオススメします。前作からのDJの皆さんは、四の五の言わずやりこんでください。スーパーリミックスまでたっぷり遊べますので一安心です。この本が出る頃には稼動しているはずなので、Let's Groove!!



Crush on you

作曲：福山光晴　レベル：18

今回3曲ある"唄モノ"の1つ。女性ボーカルが光るR&B色が強い曲だ。進化したクラッキンの、楽曲ジャンルの広がりに一役買っているナンバーでもあるのだ。



Happy man

作曲：福山光晴　レベル：6

明るく楽しく、ノ[illegible]る曲といったコンセプトから生まれた曲。前作にはなかったライトなナンバーで、初心者でも楽しく遊べる難度に仕上がっているぞ。



Lesson tune

作曲：光吉猛修　レベル：0

今回最大の目玉[illegible]「楽し[illegible]りやすい練習曲」の[illegible]トから生まれた曲。DJニックの[illegible]どきとともに、楽しく[illegible]

耳より Scratch

前作の『CRACKIN' DJ』には隠し曲として「OUT RUN」(マジカル・サウンド・シャワーのリミックスだヨ)が入っていたが、今回は「OUT RUN」が隠し曲ではないデフォルトナンバーとして存在している。ならば、今回の隠し曲は一体……!?　また、往年のセガミュージックのリミックスが入っているのか!?　気になるキミは、『2』をやりこんで調べるしかねえ！



期待の新作! NEW GAME IMPRESSION

ひきどきアイドル スター☆シーカー™

めくってドキドキ ハイスコア!

操作方法	8方向デジタルレバー：2ボタン	
	A	B
カーソルの移動	パネルをめくる、決定	マーキングをする マーキングを削除する

彗星のごとく出現した本格的な思考パズルゲーム!! 今回は基本から実戦までを徹底攻略。コレ読めば、ガンガンめくれます！

Text：京城

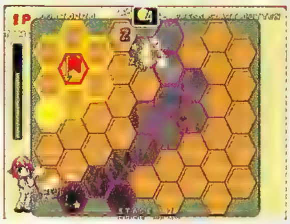
STEP 1 基礎編 ルールを覚えよう



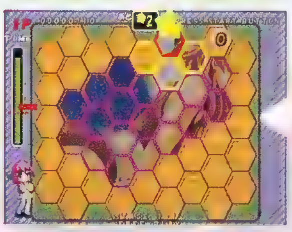
本格的なパズルゲームにして、そのルールは単純明快。まずは操作の基本となる事柄をチェック。

パネルをめくろう

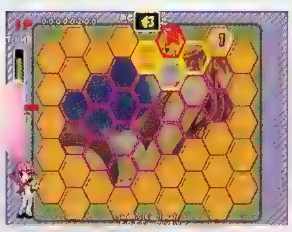
ゲームの目的は、パネルの下に隠されている星をすべて見つけること。レバーでカーソルを動かし、カーソル右上に表示されている数字を元に星の場所を推理し、パネルをめくっていく。画面左のタイムゲージがなくなるとゲームオーバー。慌てず騒がず落ち着いて考えていこう。



アーケードでは珍しい、本格的思考パズルゲーム。知恵を振り絞ろう。



マーキングした場所にカーソル中央の赤い部分を合わせて、Aボタンでめくろう。



隠れている星の位置の見当がついたら、Bボタンでマーキングする。

ゲームの進行

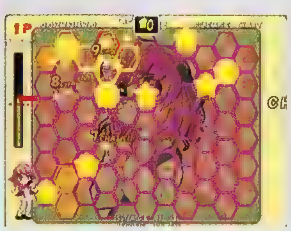
ゲームの基本的な流れは「星が隠れている場所を探す→星の位置にマーキングをする→パネルをめくる」を繰り返し、星をすべて見つけ出すとクリアになる。

レバーで7つのヘクス（六角形）が集合したカーソルを動かし、めくりたいパネルに中央部の赤いマスを合わせてAボタンでパネルをめくる。

Bボタンでパネルの上に旗を立てることができるので、星が隠れていると確信したパネルは、これでマーキングしてからめくっていこう。

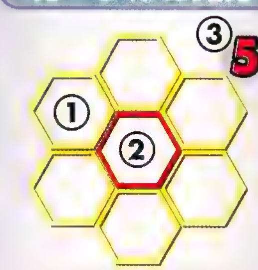
ここで覚えて欲しいのが、Bボタンでのマーキングは複数同時につけられること。

しかも、このマーキングしてあるパネルを一つめくれば、そのすべてが順次めくられて連鎖がおこせる！ 連鎖をすることにより、タイムゲージは大幅に回復するし、得点もあがる。クリアを狙う人はもちろん、ハイスコアを狙う人にも必須のテクニックになる。



1つずつめくるよりも、タイムゲージの回復量が多い連鎖を狙っていこう！

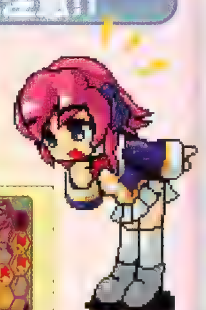
カーソルの見方

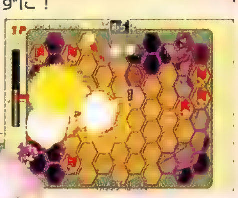


1：この範囲内にある星を探すことができます。また、3の数字が0のときは範囲内のパネルを一度にめくることができるの覚えておきましょう。
2：この赤いヘクスに合っているパネルをめくったり、マーキングしたりできます。
3：カーソル内に隠されている星の数を表しています。

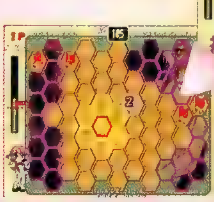
マーキングし忘れに注意!!

星が隠れている場所をマーキングしないでめくってしまうと、爆発が起こって周囲のパネルも同時に伏せられてしまう。一度めくった星は点滅し、場所は分かるものの、大きなタイムロスになってしまうので、マーキングは絶対に忘れずに！





マーキングしていないパネルをめくると、大爆発してしまう。



一度めくった星の位置が点滅しているとはいえ、時間のロスはかなり痛い。



スタシー事典

STEP2 実践編

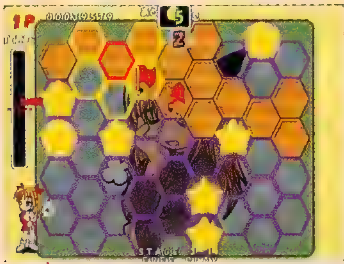
流れとセオリー



星の位置を探す作業を、いかに効率よく早く行なうかが重要。無駄をはぶいてスピードアップだ。

思考をルーチン化しよう

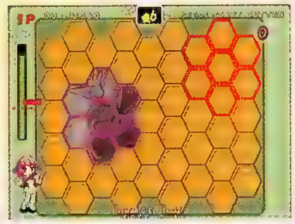
実際プレイしてみるとわかるが、もたもた星の位置を探していたのでは、まったく時間が足りない。星の位置を選定する作業は、以下の手順で行なおう。最初はゆっくり考えながら操作し、慣れてきたら少しずつ早くしていくことを意識しよう。カーソルの移動をスムーズに行なうだけで、かなりの時間短縮になるぞ。



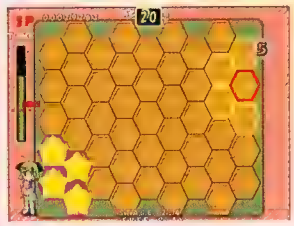
プレイ中は常に時間との戦い。素早く正確に星を探し出していこう。

確定状況を見つけ出す

まず始めにカーソルでマップをなぞり、カーソル右上の数字が0、つまりカーソル内のヘクスに星が1個もない場所を探してめくっていく。これを行なうことでマップ内が整理され、その後の星探しが非常に楽になる。また、カーソル右上の数字が0のときに限り、カーソル内のヘクスすべてが一度にめくれることを覚えておこう。この他にも、合わさっているカーソルすべてに星が隠されているときも、確実にめくれる状況だ。マップの外周にカーソルを押し付けて、カーソルの数を減らして探すといいだろう。



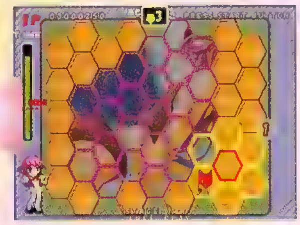
カーソル右上の数字が0の場所を探してめくっていこう。



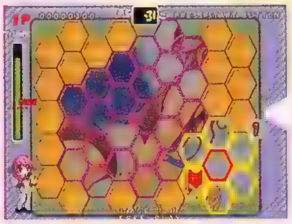
カーソルの数と数字が一致したときは、そこのパネルは星ということになる。

空白を潰していく

カーソル内の星の位置が1カ所マーキング済みで、カーソル右上の数字が1の場合は、カーソルを合わせている残りの部分は星ではないということが分かる。このような状況を見つけて、星以外の部分のパネルはさっさとめくってしまおう。これは、星の位置を探し出すというよりは、空白を確定させてどんどんめくっていき、残った場所が星になるという感じだ。めくったパネルが増えれば増えるほど、星の位置が推測しやすくなるので、その後の展開が楽になっていくぞ。



このような場合はマーク以外の場所は空白ということが確定しているので……。

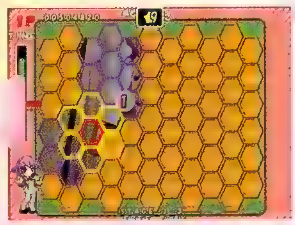


残るパネルはすべてめくってもOK。どんどんめくっていこう。

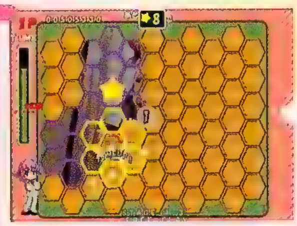
星の位置を探す

ある程度パネルをめくった状態でカーソルを動かし、カーソル右上の数字の変化を見て、星の位置の見当をつけていこう。このときカーソルの中にめくっていないパネルを1枚だけ入れるようにすれば、確実に星の有無が判明するので優先して狙い、発見していこう。

同様にカーソル内にめくっていないパネルが2枚あり、右上の数字が2のとき、その2枚のパネルの下には2つの星が存在することになる。また、カーソル内のパネルが3枚で数字が3のときも同じことがいえる。



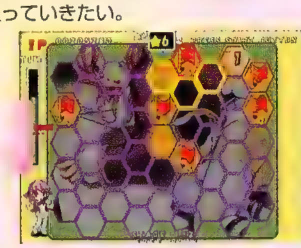
カーソル内にめくっていないパネルを1枚だけ入れれば、星の有無が判別できる。



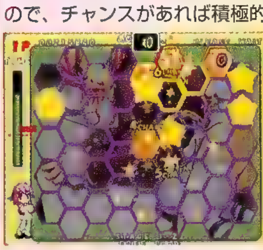
判明したらマーキングし、さらにその周辺捜索していこう。

マーキングしたパネルをめくる

画面上に隠されているすべての星にマーキングしてから、パネルをめくるのが理想だが、そううまくは行かないのが実際のところ。しかし、パネルをめくったときに増えるタイムは、連鎖数が多くなれば多くなるほど、飛躍的に増加するので（目安は10連鎖以上）できるだけ連鎖を狙っていきたい。しかも、連鎖中に星をマーキングすれば、後からマーキングした星も連鎖数に数えられるのだ。「あとづけ連鎖」とよばれるもので、チャンスがあれば積極的に狙っていきたい。



複数の星をマーキングしたパネルをめくると……。

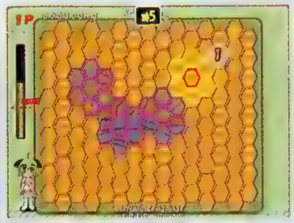


マーキングしたパネルがめくれて連鎖成立。間違いがあると連鎖は止まるので注意。

広いマップでの注意点

星の数が少なく、広いマップで構成されているステージでは、確定状況を探すときに数字が0の場所をめくっていったのでは、時間が足りなくなってしまうので注意しよう。

つまり、広いマップでは無理に0の場所はめくらず、星のある場所から位置を選定していくようすればいい。



このような広いマップでは、0の場所を全部めくっていくのは無謀といえる。

左脳から煙が出そう！

手詰まりのようなものがなく、考えれば必ず解法が用意されている本作。頭の体操にピッタリ！　それにしてもこれはハマる要素がいっぱいです。わかりやすいルールに加えて、失敗の原因が自分自身にあるのが明確だというのが、面白さに拍車をかけているのでしょう。ちなみに、脱衣のある「どきどきアイドルモード」のほうが難度が低いので、最初はこちらで遊んでるといいですよ。

スタジー事典



club kart. european session

©SEGA 2001

フォーミュラーカーに近い挙動が誘う 限界ギリギリのコントロールが最高だぞ！

結果を出してSTEP UP!

期待の新作！ NEW GAME IMPRESSION

text：ずるずる

カードで残せる自分のレース戦績

ストイックにカートレースへ没頭できるドライブゲームが、セガから登場！　サーキットや街中などを舞台に、12のコースでレースが行なわれる。レースでいい結果を残せれば、クラスを上げて、より高性能のマシンに乗り換えられるのだ。

　さらに、ゲーム開始時にはカート、スーツ、ヘルメットの色を自由に設定できる。その流れが右の連続写真。細かく設定できるのがわかるかな？　ここで設定したボディカラーやエントリーネーム、戦績などのデータは、カードに記録されて、続けてのプレイが可能。しっかりコーディネートしよう！





基本4コースが、それぞれ3つのコースにレイアウトを変化させる。計12コース。

クラスはノービスから！

最初に乗るカートはノービスクラス。でも、ナメると大変なことになるぞ。まずは「練習」モードのレンタルカートで、カートの操作に慣れるといいだろう。

　レースの流れは、「ノービス」では4戦を走り、レベルアップしての「クラスB」では全6戦。さらに上の「クラスA」では全8戦を走る。「クラスS」では全10戦。CPUも手強くなるぞ(ただし、1クレジットで遊べるのは1コースのみ)。

　初戦は最後尾からスタートだが、2戦以降のポジションには、前レースの順位が反映される。いい順位なら、次のレースが有利になるぞ。

　プレイヤーの活躍次第ではスポンサーが付き、車体にステッカーが貼られる。意中のスポンサーからお誘いがかかるまで粘るのもいいかも。「クラスS」までの道のりは長いぞー！



「サーキット」での走行風景。カートが小さいので縁石が大きく感じられる！



「港町」での走行風景。いい景色だけど、まわりを見る余裕なんてある？



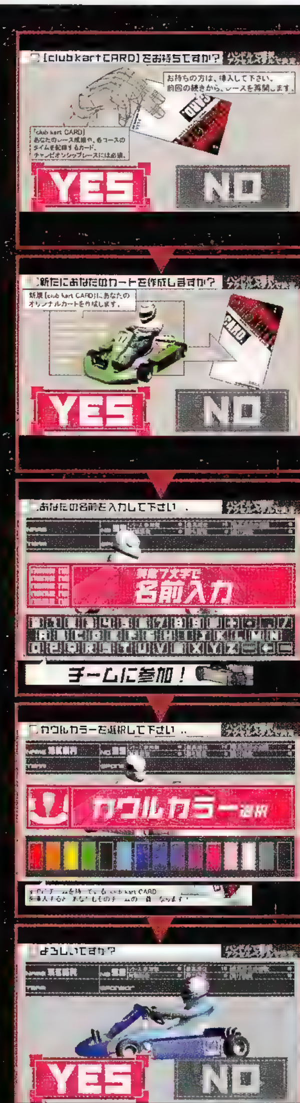


プレイ中、かなり腕に力が入っているのがわかる？　クラスが上がると反動が……ね。

ずる'S インプレッション！

派手な演出はなく、プレイ感覚はかなりストイック。上達したければ、

やり込め！



ネームエントリーの後、カウル、フレーム、スーツ、ヘルメットの順でカラー設定し、マイカートができあがる！

ゲー事典 本物のカート（遊園地のゴーカートじゃなくてレーシングカートよ！）を見たことはあるかな？　かなりアグレッシブな走りをするんだよねえ。言い方を変えるとかなり強引で荒っぽい。その部分がゲームにもしっかり反映されていて、本物を扱う気でいかないとひどい目に遭うので、初プレイは慎重にね。普通のクルマ感覚で走ると……。まずはプレイしてみて。

新システムが見えてきた！

期待の新作！ NEW GAME IMPRESSION

夏休み発売に向けて開発中の『婆娑羅2』。今回は、注目の「真・婆娑羅モード」と過激に進化した「連斬り」のシステムに大注目！　ついに決定した、各機体性能のインプレッションもあるぞ。

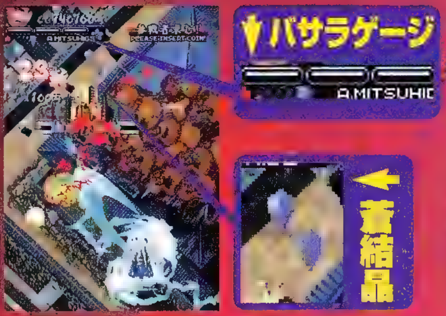
Text：RED



真・婆娑羅モードとは？

真・婆娑羅モードを一言で説明すると、ゲージを溜めた数だけストックでき、いつでもボタン一つで使える「ボム」的なものである。まず、画面左上のゲージに注目。敵機を破壊すると出現するアイテム「蒼結晶」を回収し、一本のゲージをいっぱいになれば、一回分使用可能となる。使うときはBボタンを押すだけでOK。即座に真・バサラモードが発動して無敵状態となり、各キャラの「溜め攻撃」の強化版が繰り出される。

ゲージを見てもらえば分かるように、真・バサラモードは3回までストックすることが可能。ゲームスタート時やミスして次に出現する自機は、最初から2発ストックした状態になっているぞ。



倒した敵が落とす蒼結晶を回収してゲージを溜めれば、真・婆娑羅モードを発動可能。写真では、明智光秀が真・婆娑羅モードを使用している緊急時や、コンボをつなげたい時などに積極的に使っていこう。

「連斬り」システムの変更

「連斬り」のシステムが大幅に変更され、すさまじいヒット数&点効率を狙えるようになった。今作では、溜め攻撃を「空振り」しなければ、溜め攻撃で破壊した敵機の数がどんどん累積されていき、連斬り数×100点が連斬りボーナスとして加算されていく。連斬り数が100以上まで行くと、ザコ1匹が1万点以上(！)にもなるというわけだ。連斬りをつなぐのはそう難しくないので、初心者でも過激な稼ぎを楽しめるぞ。



100連斬りはザラ!!



タメ攻撃ははずすな

溜め攻撃を空振りしなければ、勝手に連斬りのコンボが継続される。特に難しくはない。



何も解決しないまま果てるのか？
危うし謎のシュー天狗侍。

機体別ファーストインプレッション



百地三太夫 菊月

前作の女性キャラ、雑賀孫一と同様、全キャラ中最速の移動スピードを誇る。溜め攻撃は横方向への攻撃範囲が大きく、前方へのリーチが極端に短いタイプとなっている。ただし、前方へのリーチの短さは、移動速度の速さで充分補えるため、扱いづらい印象はない。メインショットの攻撃範囲は狭いものの、広角で発射されるサブショットの手裏剣が広範囲をカバー。扱いやすい機体になりそうだ。



菊月&嵐桜花



武田信勝 嵐桜花

主人公・武田信勝が搭乗する嵐桜花は、溜め攻撃のリーチがやや短い。このため、溜め攻撃で敵にダメージを与えるためには、積極的に前に出るプレイが必要になる機体だ。ただし、溜め時間は全キャラ中最も短く、ストレスなく連発できる。ショットは、やや幅の狭いメインショット+前方に直進するサブショットの小刀という組み合わせ。小刀はいったん自機の左右に射出された後、前方へ飛んでいく。



明智光秀 桔梗

移動スピードは全キャラ中最遅で、溜め時間も長いパワータイプ。溜め攻撃は前作の「真田幸村」と似ており、リーチ、左右の攻撃範囲ともに平均的なタイプとなっている。ショット系は、やや幅広でストレートのメインショット+サブショット「雷神」の組み合わせ。「雷神」は自機から6方向に発射された後に炸裂、画面上に一定時間停滞する爆風を発生させる、マニアックな装備だ。



桔梗&慈眼



清瀧坊随風 慈眼

溜め攻撃の形態は、前作に登場した「島左近」とよく似ている。攻撃範囲は狭いものの、前方へのリーチがあるため非常に使いやすい。移動速度も平均的で、全体的に扱いやすい印象を受けるキャラとなっている。ショット系は、攻撃範囲の狭いストレートのメインショット+敵をホーミングするサブショット「法力珠」の組み合わせ。「法力珠」は1発あたりの威力は低いが、敵を貫通する。

ゲー事典　**連斬り継続条件の補足**・連斬りは本文に書いてあるように、溜め攻撃を空振りするか、死ぬまで継続される。別に、途中でショットを使おうが敵機を撃ち漏らそうが関係ないのだ。耐久力の高い敵に当てた場合でも、破壊できなくてもダメージを与えればOK。また、真・バサラモードで破壊した敵機も連斬り数にカウントされる。

青い空、白い砂浜、水着の美女たち……AM2研の夏がきた！

期待の新作！ NEW GAME IMPRESSION

BEACH SPIKERS

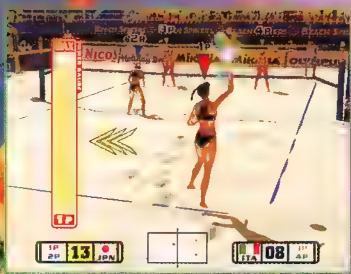
VIRTUA BEACH VOLLEYBALL

Text：MOMO

AM2研が放つ初のスポーツゲームは、ビーチバレーを題材にした「ビーチスパイカーズ」だ！ ゲーセンで熱いビーチバレーを楽しもう！

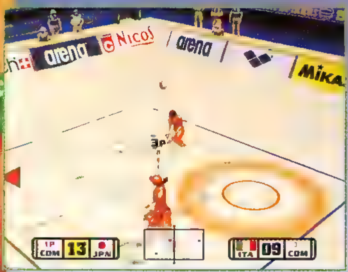
発売時期	2001年7月中旬
ジャンル	3D-CGスポーツゲーム
操作方法	8方向レバー＋2ボタン
メーカー	AM2 OF CRI／セガ
使用基板	MAOMI2

サーブ



サーブで重要なのはタイミングだけ。ボールを打つときに現れるパワーゲージのMAXを狙って、ボタンを押すだけの簡単操作。MAXサーブは相手がレシーブした時によろけるので、その効果は大きいぞ。また、ボールを打つ前にレバー左右でサーブを打ち始める場所の変更ができ、同様にサーブを狙う位置も変えることが可能だ。

レシーブ



強烈なサーブ、スパイクは受けたキャラクターが体勢を崩すこともある。正確にレシーブしたい。

受ける側、レシーブにはタイミングが必要ないので、操作はさらに簡単になる。ボールが飛んでくると、落下地点にサークルが出現する。その中に入ってボタンを押しておけば、レシーブは成功するのだ。ボールが飛んだ瞬間にサークル内でボタンを押していても、良いわけである。

ただし受けるときに、どれだけサークルの中心に近いかが重要になってくる。サークルの端でボールを受けた場合はレシーブが乱れ、あらぬ方向へ飛んでいく可能性がある。サークルの中心ならば、有利なポイントにボールを飛ばすことができるのだ。

トス

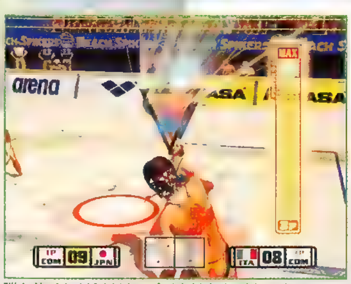


どれだけサークルの中心に近づけるかがポイントとなる。

トスもレシーブと同じ操作なのだが、サークルの中心に近づける操作がより重要になってくる。トスはパイクに関わっていて、良いトスを上げることで強力なスパイクを打つことができるのだ。

トスにはノーマル、グレイト、ファンタスティックの3段階があり、ファンタスティックで上げないと、パワーMAXのスパイクを打つことはできないのである。ちなみに2アタックでは、ノーマルパワーしか出ないので注意。

スパイク

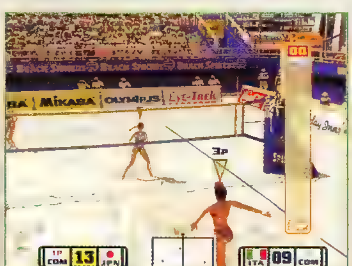


勝ち抜くにはMAXスパイクは欠かせないぞ！

スパイクには、タイミングとレバー操作が重要になってくる。サーブの時と同じくパワーゲージが出現するので、頂点を狙ってタイミング良く押す。このタイミングは体で覚えるようにしよう。打つときにレバー入力することで、前後左右に打ち分けることも可能だ。

パワーMAXのスパイクは速いので拾いにくく、レシーブも乱れやすい。チャンスボールはぜひ決めたい。

ブロック



ブロックは、位置合わせが重要。ボタンは相手がトスした時に押すぐらいでいい。

ブロックはスパイクする相手の正面に立ち、ボタンを押すだけ。レシーブ、トスと同じで、どれだけ相手の正面に立てるかが重要になってくる。スパイク打つ側とブロック側に細長いマーカーが付くので、それを重ねるように動くのだ。ブロックはフェイントに弱いので、裏をかかれないように注意してもらいたい。

簡単操作で奥が深い！

このビーチスパイカーズは鈴木裕氏が「簡単操作で奥深いゲーム」と、前号のインタビューで明言したとおり、非常にシンプルな操作で遊べる。基本は操作説明図のとおりだが、遊ぶだけならレバーとAボタンだけで十分に遊べてしまうのだ。

ゲームの流れを追って、細かな操作方法を説明していこう。

	レバー	A	B	A+B ボタン同時押し
サーブ	方向決め	サーブ		
ブロック	キャラクター移動	ブロック		
スパイク	方向決め	強打	フェイント	ワンタッチ狙い
レシーブ	キャラクター移動	高い	低い	2アタック
トス				リターン

世界各国の美女を用意しました

ゲームを始めるとまず現れるのは、8カ国の代表チーム。この中から好きなチームを選んで、トーナメントを進めていくのだ。チームごとの差はなく、見た目だけ。どの国の代表もナイスバディの美人揃いなので、お好みのチームを探してプレイしよう。

ビーチバレーは2対2、4人でプレイするスポーツ。よってこのビーチスパイカーズも、4人で遊ぶことが可能になっている。2対2に分かれて対戦するのだが、一人用と違うのは、プレイヤーの動かすキャラクターが固定されていること。一人用（1対1）ではボールに近いキャラから動かし、交互に操作が切り替わるのだが、2対2（二人協力プレイ）ではそれがない。

自分の操作キャラをしっかりと見極め、お互いに声を掛け合うのが協力プレイの基本となるぞ。

協力プレイでは、声の掛け合いも重要。誰がレシーブするか、ハッキリさせよう。





どの国も「顔で代表選んだのでは?」と思うくらいの美女揃い。迷うね、こりゃ。

ももやんグー！

とにかく簡単操作で、なかなか熱くなれる。特に4人対戦は面白い！ 協力プレイならではの凡ミスが多くなり、お互いに声を掛け合わないと、上手くプレイできないのだ。MAXスパイクが決まったときは気持ちいいしね。

ゲー事典 画面をよ～く見て感心したのは、細かな演出の数々。日中サングラスをかけているキャラは、ナイター仕様のコートになると、ちゃんと外していたりする。また、強烈なスパイクを受けたときなども外れたりする。背景の観客も全てが別々に動いていたり、キャラが歩くと砂に残る足跡など、細部までこだわって作られているのだ。機会があったらよく見てみよう！

あの『怒首領蜂』の続編登場！



ゲームスタート直後に現れるのはなんと『怒首領蜂』の2周目7面で登場したラスボス「最終鬼畜兵器」。これは現実か、それとも悪い夢なのか？ 各ステージ道中、ボス戦とともに、今テイスト溢れる敵キャラが登場する。ヘビーユーザーではなくても、2周目の存在が気になるところだろう。



あの「蜂」シリーズ最新作、ここに参上
今度の蜂はひと味違うぞ！

製作はIGS

なんと本作の製作元は、『三国戦紀』シリーズなどでお馴染み、台湾のメーカー、IGS。なぜCAVE製ではないの？ という疑問を抱く読者諸君も多いと思うが、このゲームは、正規の手続きを経てIGSがライセンスを取得し、製作したものだ。

シューティング史に燦然と輝く『怒首領蜂』というビッグタイトルの続編が、海外のメーカーから発売されることに関しては、正直言って驚きが隠せないところだが、本家CAVE版とはまた違った「IGS流怒首領蜂」を君のその目で確かめてほしい。

2種類のボンバーシステム



敵弾にかすってボムを補充するエネルギーモード。ストックは1発。

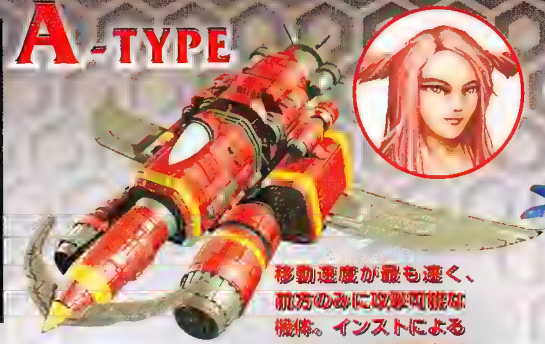
ひとつはストックしている数だけボンバーを使用できるお馴染みのボム。そしてもうひとつが、敵弾にかすることでゲージを溜め、これが一杯になった時にボンバーが使用できる斬新なもの。君はどちらを選ぶ？

インプレッション

本作の随所に溢れ出している独自の演出や雰囲気は、今までの日本製のゲームにはまったくなかったもの。特に漢字と英語両方で表示されるボス名にはかなり衝撃を受けました。筆者のおすすめは、Cタイプ、ボンバーモードです。

自機はお馴染みの3機体

A-TYPE



移動速度が最も速く、前方のみに攻撃可能な機体。インストによると、もっとも高得点が得られる機体だそう。

B-TYPE



前作までとは異なり、サブショットが自動的に一定の角度内を往復するようになっているのが大きな変更点だ。

C-TYPE



移動速度こそ遅いものの、広範囲をカバーするショットは非常に強力。前作と同じ感覚で使っていける。

期待の新作！ NEW GAME IMPRESSION

俺たちの捌きっぷりを見とくか!?

包丁の達人™



発売時期	7月予定
ジャンル	エレメカ
操作方法	包丁インターフェース
メーカー	ナムコ

ナムコが誇る〝達人シリーズ第4弾〟は、包丁さばきをモチーフに扱った痛快娯楽作――その名も『包丁の達人』!!　活きのいい海鮮どもを、自慢の包丁でバッサバッサと打ち捌いていくのだ！　やったるでぇぇぇぇ！　担当：たぶちけんこう

「家族で手軽に楽しめる」をコンセプトに開発されてきた〝達人シリーズ〟も、早4作目！　今回の作品では包丁を使って、達人への道を目指すのだ！

ゲームのノリとしては、「中華の達人」のソレに近いものがあり、課せられた一定のノルマをこなして点数を競う、というゲーム内容になっているぞ。規定の時間内にどれだけノルマを達成できるかが勝負の分かれ目となるわけだ。

ルールは簡単。筐体中央のパネルに流れてくる海産物を、備え付けの包丁でバッサバッサと捌いていくのがゲームの目的。表示される海産物にはあらかじめ「切り目」が入れられており、包丁をその切り目に合わせるようにして切断すればポイント獲得となるのだ。

一定以上のポイントを稼げば、筐体に陳列してある商品をゲットすることが可能！　手早く確実な包丁捌きで、モリモリ景品をゲットして、ゲーセン一の板前となってはどうだろうか。



誰もが手軽に板前気分を味わえるぞ。即席江戸っ子になって遊んでくれべらんめえ。



運命を握るスコアパネル

[illegible]



狙え！　豪華賞品の数々！

[illegible]

注視せよ！　ここが景品取り出し口

[illegible]

思うさまブッた斬れ！　憎き海洋生物ども！

[illegible]

業界初・包丁コンパネ!!!!!!

アーケード史上類を見ない包丁型インターフェースがコレ。[illegible]



この夏、イルカと並走！

WaveRunner GP™

期待の新作！ NEW GAME IMPRESSION

発売時期：8月予定
ジャンル：体感ゲーム
操作方法：専用マリンジェット
メーカー：CRI/セガ
使用基板：NAOMI

Text：ぎらり屋

梅雨が明ければ、夏本番まであとわずか。マリンジェットで水しぶきを巻き上げろ！



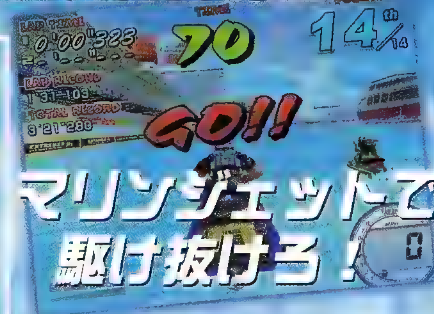
マリンスポーツの世界で名高いヤマハ発動機のニューモデル「GP1200R」が、ゲーム中だけでなく筐体デザインにも使われているぞ。

※筐体はイメージCGです。製品とは多少異なる場合があります。
※画面写真は開発中のものです。

マリンジェットの操作法

ハンドルの右側についているレバーが「アクセル」。マリンジェットには「ブレーキ」がないので、微妙なアクセルワークとハンドルさばきが要求される。慣れてくればライド部分（座席）を傾けることによって、よりスムーズにコーナーを曲がれるぞ。





マリンジェットで駆け抜けろ！

マリンジェットのレースでおなじみの「ウェーブランナー」が帰ってきた。今作はライバルの引き波（走ったあと、水面にたつ波）に影響を受けたり、周回を重ねると水位が変わってコース上に変化が現れたり、レース展開は以前にも増してエキサイティングなものになっている。

時間内にコースを2周して、ゴールすればクリア。通信機能で4人同時のレースも可能だ。水の上を爽快にマリンジェットで駆け抜けろ！

難易度ごとに設定された3つのコースから選択しよう

上級コース



摩天楼に囲まれたウォーターフロントが舞台。操作にしっかり慣れておかないと、タイムアップになってしまうぞ。



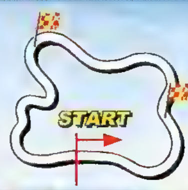
中級コース



謎の遺跡が建ち並ぶジャングルの中を進む。高さ50メートル以上を誇る大滝からの大ジャンプが待ち構えている。



初級コース

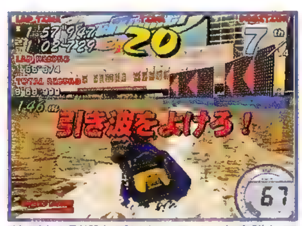


太陽の光が降り注ぐ、南国の島。大きな難所が存在しないので、初心者はまずこのコースで操作のコツを掴もう。



こんなことに注意！

ライバルが走ったあとの「引き波」。これに乗り上げるとスピードダウンするので、避けるように気を付けよう。



引き波の影響を受けないラインを意識して走ろう。ライバルの動きに気を付けて。

1周目では水没しているジャンプ台が、2周目になるとコースの水位が下がって出現する。ジャンプ中は操作が効かないので、ジャンプ台に入る手前で方向を調節するように。



ジャンプ台にさしかかる前に、着水の方向を考えたライン取りをしてうまくクリアしよう。

マリンジェットに乗ってる感は抜群で、イルカとの並走も気分爽快。操作が単純なので、レースゲームのマニアではない人にも楽しめるはず。思った以上に筐体の動きが激しくてびっくりしたけど、体感ゲームならではのおもしろさが魅力。

ゲー事典 4P通信対戦が可能なこのゲームだが、ライバルは仲間だけではない。キャラクターはCPUもあわせると13人も登場し、プレイヤーを追い抜いていくときに邪魔な引き波を残していく。引き波は本文でも触れているが、これに乗り上げると操作がしづらいし、目に見えてスピードダウンしてしまうぞ。うまくかわせるかどうかが勝敗を決める鍵だ。

銀河を貫く希望の光

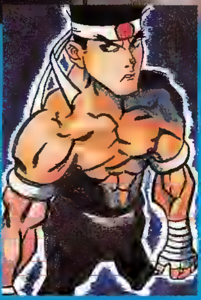
超空間SNK

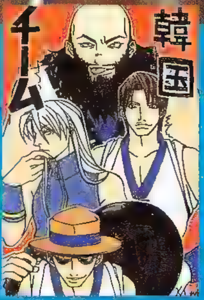
三千世界にその名を轟かせる超絶メーカー・SNKを徹底的に応援し続けるバンカラコーナー。その名も「超空間SNK」！　ありあまる情熱と気合と小銭にモノ言わせ、今日も銀河をひた走る青春フリーダムページなのである。

当番　田渕 健康



([illegible]　里見ミカサさん)


([illegible])



([illegible]　[illegible]さん)



([illegible])

『CAPCOM VS. SNK2』出場キャラ予想大会

出馬予想SNK

[illegible]ケイ2。今月でデフォルトの使用キャラがすべて判明して、皆[illegible]ことでしょう(46ページ[illegible])。[illegible]しいキャラはゴマンといるわけでして、我らとしては「そ[illegible]ったりするわけですよッ。

そこで、今回から始まるこのコーナーでは「今後明らかになるカプエヌケイ2登場キャラ(SN[illegible]想をしていきたいわけです。[illegible]しキャラ」、今作に望めないわけがありますまい。まだ発売もさ[illegible]人として生まれた君らの本懐。てなわけで、積極的にコーナーに参加してほしいの巻。

見事的中させた方(この先、何らかの形で登場することになったキャラを的中させた人)には、抽選で超豪華商品をプレゼントする予定。つまり「ナコルル～あのひとからのおくりもの～」の新女性キャラのように、背景での登場もOKってことですね。

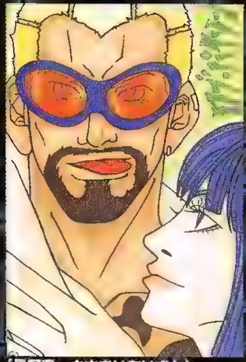
と言うか、隠しキャラが何人いるか、そもそもいるかどうか[illegible]票率なんかも掲載していくので、それを[illegible]ながらニヤニヤするのが吉と[illegible]えましょう。

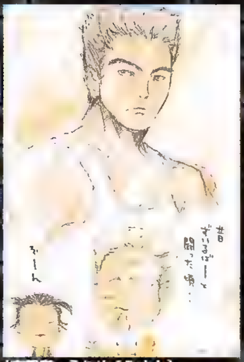
超絶募集開始!!

「カプエヌケイ2に絶対登場しそうだな～」というSNKキャラクターをハガキに1キャラだけ書いて、超空間SNK内「出馬予想SNK」係まで送ってください(ひとりで複数回の投票もOKですが、投票できるのは1キャラにつき1回だけとします)。登場しそうな理由なんかも書いてくれると嬉しいです。

絶!! 俺たち武力(ブリキ)ンガー

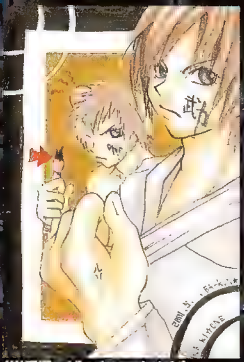
斬新な操作系と、気骨溢れるオール益荒男ゲームとして一部に根強いファンを持つ『武力ONE』。今回は、闘う漢たちの血と汗が薫り立つコーナーに仕上げてみた！　と言いつつも、武力ガールの投稿が妙に目立ってるんですけど。

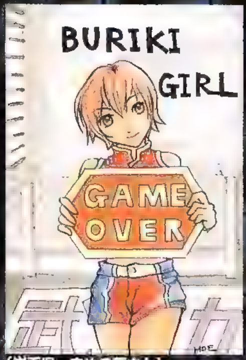

(長野県　ささきいちいさん)
☆選手の中でも超おっとこ前のロブっち(2P)。シビれるぜええ。


(京都府　えりめぐみさん)
☆武力ONE以前の武力ZERO時代のお話。ありえなー。



(福岡県　皐月トミィさん)
☆ミス武力ガールの遠野緋名子ちゃん。ネオジオ64で一番可愛いかも。


(岩手県　ばっきゅーんさん)
☆日本が誇る若手二人は人気を集めてましたナー。



(岩手県　まめの萌さん)
☆出番は少ないけど(極めて)、印象に残るキャラだったんですな。



(東京都　タマ君)
☆幻の武力ガールズ勢揃い。……実は闘っても強そうだな。


(埼玉県　四月一日進さん)
☆ラウンド間にあるインタビューが、キャラの個性出しててすげえいいのよ。



(茨城県　るいあすさん)
☆渋味を増したリョウサカがカッコ良かったス。存在感あったし。



(静岡県　大山[illegible]さん)
☆それは、一拳に賭ける男たちの[illegible]。ルールは、このコブシで創れ！

はみだし超空間SNK　今回から開催する「出馬予想SNK」ですが、見事予想的中された方にはSNKグッズをプレゼントする予定にゅり。今回掲載している里見ミカサさんのイラストみたいに「出場希望！」をアピールしたイラストを送ってくれても可。もちろん、メール投稿もOKだ！　「意外！　それは髪の毛ッ！」的な予想のほうが、かえって当たるかもね(キャラじゃなきゃダメだって)。

無差別級SNK絵画展

SNKゲーム関するイラストを片っ端から掲載する才色兼備なコーナーでありまする。タイトルの新旧問わずに募集しておりますので、どんどん送りつけておくんなせえ。



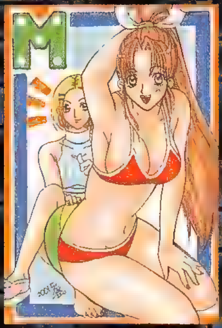
（山口県　末次蒼亮君）
☆どのキャラも個性が際立っていただけに、1作で終わらせるのは惜しいでしょ！



（千葉県　雑!!　安宅和也さん）
☆ファンの方はドキドキしながら待ってみるといいだろう。



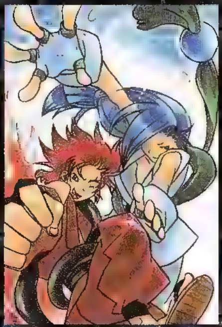
（東京都　アキエエンジェルダストさん）
☆オロチギャルズの面々って、もれなく血しぶきが似合いますな。



（大阪府　濃さん）
☆ふだんもセクシーなカッコだけど、水着になるとまた一段と以下略。



（東京都　ターボ君）
☆ビジュアルのみならず雰囲気までもが気合十分！　すげー似てるうう。



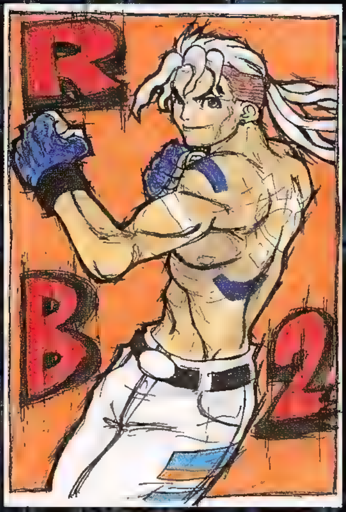
（大阪府　西ユキイさん）
☆魅せるぜ、兄弟仁義！（ジスコン気がり）



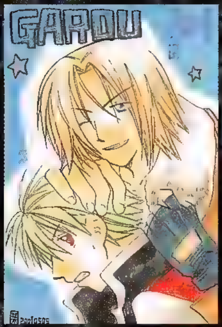
（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆成長したら凄いべっぴんさんになりそうですよね。



（北海道　久遠堂梨花さん）
☆「ネスツヒロインDEコスプレ係」に送られてきたブツ。許されるのか。



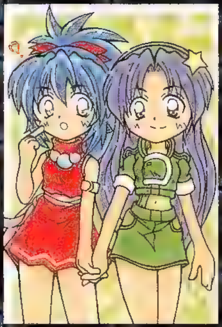
（新潟県　公栄「銑」電話君）
☆絵に躍動感あっていいっスね！　リックっぽさが出てるんじゃないでしょーか。



（青森県　栗栖勇次さん）
☆テリーは50過ぎても現役を張れそうだと思うがどうか。



（静岡県　ココロザシノさん）
☆信頼できる人間が一人でもいるってのは、いいものですねッ。



（長野県　RED EYE'S君）
☆コスプレ2連発。密かに超空間内でブームなんでしょーか。



（埼玉県　神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆マーストストロングな日常。そこに強さの秘訣がある。なんてな。

SNK新広報担当
荻野氏の就任宣言!!

初めまして。SNK広報の荻野です。レイモンドから「ムネン アトヲタノム」とのメッセージを受け、こぼれおちる熱い涙を払いつつ、2つのニュースをお伝えいたします。

まずはDC版「餓狼～MARK OF THE WOLVES～」。先日α版をテストプレイしたところ、これが実にイイ感じ！　もうウットリです。

そして、もう一つはネオポケソフト「SNK VS. CAPCOMカードファイターズ2 EXPAND EDITION」！　タイトルが長くなっただけあって（？）前作から200%（当社比）パワーアップして登場します！　ご期待ください!!

発売まであとわずか　カムイコタンから二〇〇一





待望作、7月6日に発売！

「ナコルル～あのひとからのおくりもの～」の発売日がついに目前になりました。ナコラーはもちろん、全サムスピファンにぜひともお買い上げいただきたいわけで。ゲームはアドベンチャー方式、ミニゲームの要素なども入っている。ナコルルー派が繰り広げる感動の物語をのべつくまなく体験してケロ！

■価格（税抜）
★初回版（数量限定・特製オリジナル音楽CD付き）
¥8,800　★通常版　¥7,800
★WEB通販版　¥8,800（オリジナル3大特典付き）
初回版・通常版は全国PCショップで予約受け付け中。
通販版は下記インターレッツHP参照。
http://www.inter-lets.org/nakoruru/
【動作環境】
■OS:Windows95・98・2000・ME
■CPU:Pentium-233MHz以上
（推奨PentiumⅡ-300MHz以上）
■メモリ:32MB以上（推奨64MB以上）
■HDD:700MB以上
■モニタ:640×480以上
■CD-ROM:4倍速以上（推奨8倍速以上）



はみだし超空間SNK
次々号10月号にて「龍虎の拳」特集を開催することになった我々超空間SNKでは、皆様からの投稿をお持ちしているわけでありまして。龍虎1、2、外伝に並々ならぬ愛を感じてらっしゃる御仁は、こぞってイラストを送りつけるとよいだろう。で、次回9月号の超空間SNKでは「夏真っ盛り・拡張版KOFッ子ソロリティ」をドーンとお送りします。お楽しみに！

プライズワンダーランド

今月から景品サイズを入れてみました！ 参考にしてくれい!!

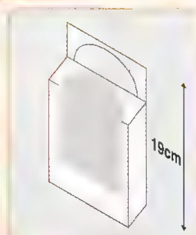
1 カプコンキャラクター サマーパラダイスフィギュア



出ました第2弾！ 夏は水着だ!!



バンプレスト/7月中旬登場予定 全10種

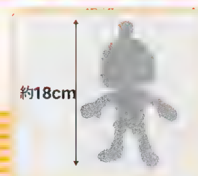


転はせてから狙うべし。またはラベル部分に引っかけてみるか……。

2 セブンドリーム ナビファミリーぬいぐるみ



セブンイレブンの端末にいます



首のクビレと脇！ これで。

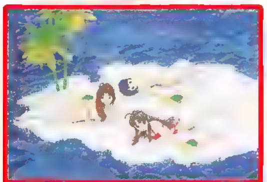


セガ/7月登場/全6種

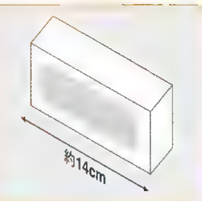
3 ラブひな コレクションフィギュア サマーバージョン



これまた、水着フィギュア！



セガ/7月登場/全3種



UFO系の爪は16センチまで開く。強引につかみにいけ！

4 ガンダムシリーズ バトルシーン携帯ストラップ





バンプレスト/7月下旬登場予定 全5種



覚えましたか？ コンビニ系ではラベル狙いがすべてです。

5 テレビアニメ「ワンピース」 3連フックキーホルダー



バンプレスト/7月下旬登場予定 全5種



ラベル部分が自分にまっすぐ向いていれば取れる！

6 「もんもちゃん」6倍おっきなぬいぐるみ



タイトー/7月登場/全2種



コレはデカイ！ 狙いは脇の下しかない！

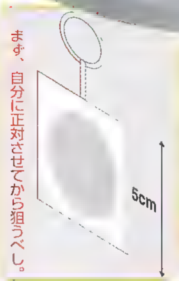


絵本雑誌の人気キャラだ！

11

新世紀エヴァンゲリオン
KCF夏祭りバージョン

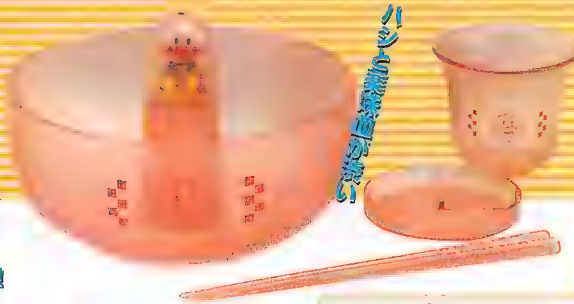




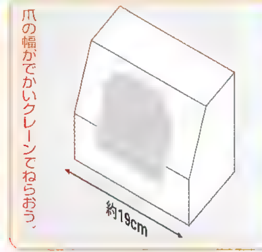

セガ/7月登場/全5種

7

アンパンマンそうめんセット



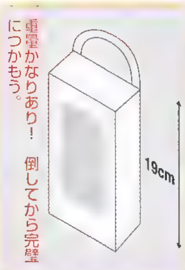

セガ/7月登場/全3種



11

ルパン三世 7インチ
フルアクションフィギュアPART2






バンプレスト/7月下旬登場予定
全3種

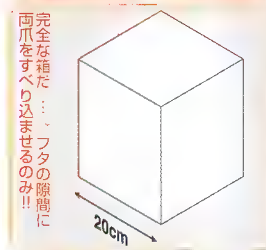
8

POPEYEかき氷器


エスケイジャパン/7月登場
全2種



※写真はイラストイメージです。



12

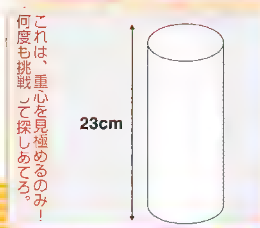
ウルトラマンシリーズ
ウルトラの国プレイセット


バンプレスト/7月登場予定
全6種






バンプレスト/7月下旬登場予定
全5種



9

THE SIMPSONS
ペットボトルホルダー



プライズコンプリートプレゼントコーナー

今月のプレゼントはこちら。バンプレさんに感謝!!

1 カプコンキャラクター
サマーパラダイスフィギュア
2 ルパン三世 7インチ
フルアクションフィギュア

応募方法は200ページ！ レアものはここで狙いましょう！

プライズマシンのヒミツ

今月は、チョットだけためになるかもしれないプライズマシンネタを紹介しましょう。

UFOキャッチャーのクレーンが下降していくときに開いていく爪。果たして、景品の横幅よりも開くのだろうか？ プレイ中、もっとも気になる問題ですね。というわけで、主要UFOシリーズの爪開きサイズを紹介しちゃいます。

● 「UFOキャッチャー21」＝約16センチ
● 「UFOキャッチャー800」＝約22センチ
●筐体が回転する「ドリームパレス」は……
中型爪＝約21センチ
大型爪＝約28センチ

最低でも16センチは開くのであります。自分の手のどこからどこまでが"16センチ"か覚えて、このページの景品サイズを参考にすれば、確実にとれるはず!! 健闘を祈る！



FUN CUBE 2 ファンキューブ

「速札」。要するに“スピード”だ！

速札 HAYAFUDA™

数字を順番につなげて出すトランプの「スピード」をタッチパネルでやりゃあいい。はい、説明終わり。てなほど簡単なゲーム。

15枚以上つながれば、ゲームオーバー時のオッズ×ベット数のメダルを獲得できる。思考時間が短ければ、その分タイムポイントが加算されて、獲得枚数がさらに倍加していくボーナスもあるのだ。メダル1枚から遊べるぞ。

ではやってみよう！

右の画面で場にある数字は6。手札から次に出せるのは、5、7またはオールマイティのジョーカーの3枚。この中から数字がつながっていきそうなカードを選択するのだが、重要なのは手札に補充されていく残りカード。ここでは8が残ってないので、手札7を出しても期待薄。手札5を出して4が補充され、手札3に続くのを期待するわけだ。途切れたら、ジョーカーで再スタートだ。



★やっぱWアップで！
メダルを稼ぐと言えば、やっぱりダブルアップ。速札もトランプの赤・黒どちらのカードが多いか選択するゲームがあるのだ。強気に攻め続けるのだ。





©2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

お手軽なメダルゲームが再登場！
その名は『ファンキューブ2』。
新作3ゲームをすべて味わい尽くせ！

勝負は、カンとダキョウ！

UP!UP!™



遊び方

戦略性は皆無！　必要なのはやめ時を見極めるカンのみ！　誰もが熱くなってしまうのがこの「UP！UP！」。パネルを次々にめくっていき、直前にめくったカードより順位が高ければポイント獲得となる。6ポイント貯まればオッズが発生する。順位が低いカードを出すとライフ減。ライフが無くなると獲得メダルもチャラになってしまうのだ。どこであきらめるか？　それだけが分かれ目となるわけだ。ちなみに、最高位カードを引き当てると、ポイントを持ち越して次面に進めるぞ。カンだけを頼りにカードをめくり、ポイントを溜め、いつゲーム終了のボタンを押すか？　CPUとの駆け引きを楽しもう。

全5面構成なんだけど、ある条件を満たすと隠し面が登場する。この隠しステージ、開発者ではないスタッフが勝手に入れたらしく、開発者当人は存在すら知らなかったりする……。



奥深すぎ？ 戦略型カードゲーム

PANZER ASSAULT™



遊び方

次々に迫ってくる敵戦車に表示されている数字より高い数字のカードを出して破壊！　1ステージ30台の戦車を全滅させてメダルを獲得していくのだ。しかし、手持ちカードは20枚だけ。30台倒すためには、敵と同数字のカードを出して戦車2台を破壊する「誘爆」が必要となるのだ。どのカードで誘爆させるか、やればやるほど深みにハマっていくぞ。25台撃破すればメダル獲得だ。

ちなみに、このゲームで4ステージ120台を倒すとエンディングスタッフロールが出てくるるらしい……。

ここがポイント！

- ●戦車と同数字のカードを発射すると、後続の戦車を1台誘爆できる。
- ●戦車より低い数字を発射しても、戦車を破壊することはできない。しかし、そのカードを捨てることになり、次の発射カードが補充されるのだ。

ではやってみよう！

上の写真の場合、選択肢は発射カード7か8。最初に7を出し、後続の6番戦車を誘爆して2台撃破。次に8で3台目の5番戦車を破壊するのがセオリー。でも、これは5番戦車の後続車を考慮しない場合。もし、5の後ろに9や10が来たら……？　そういうときは、最初に7を出してから2を捨てて（高数字の戦車に撃てば消える）、補充される5で4台目のを誘爆させるのだ。

換算してみると、最初のセオリーだと「カード2枚を使って3台撃破」、後者を選択すると「3枚で4台撃破」となる。この選択が鍵となる！


誘爆の瞬間！
爆発音に迫力あり！

アルカデメダル部ゲーム評



『ファンキューブ2』のアルカディアメダル部イチ押しは「PANZER ASSAULT」。戦略性の深さは、S社の名機「○○ッ○イフ？」に優るとも劣らないぞ。しかも、1枚ベットで十分に遊べる点はメダル初めてプレイヤーにうってつけだろう。

ということで、メダル10枚（ゲーセン相場で換算すると200円）で試してみたところ、20分以上も遊べてしまったのだ。そしてメダルは32枚に増えてもいたぞ。

合い言葉は「1&2のカードで誘爆を狙え」「潔く捨てろ」の2つ。絶対はまれるから、1回試してみ～！

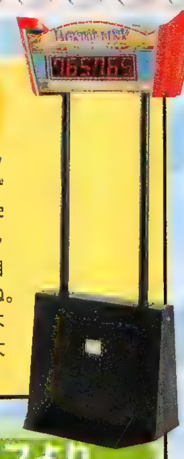
独断と偏見のメダルゲーレビュー

『ファンキューブ2』ナムコ

没入度	★★★★☆
メダル期待度	★★☆☆☆
一攫千金度	★★☆☆☆ (JPリンクシステムあれば★5つ)
低投資度	★★★★★
初心者オススメ度	★★★★★

※ポイントはアルカデメダル部による独断で決められています。あくまで個人的な評価ですので、信用しない方が身のためです。それから苦情・クレームは部長Kまでお願いします。

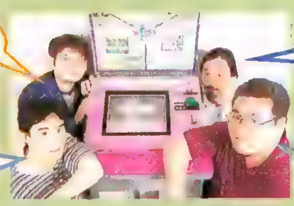
リンクジャックポットで遊べ！稼げ！



複数のファンキューブ筐体を通信対応にさせる「ジャックポットリンク システム」がコレ。接続されたメダルゲームでベットすると、このシステムのジャックポット数字が増えていく。そして、各ゲームに設定されたリンクジャックポット条件をクリアすると、そのすべてのメダルが自分のものになるのだ。もちろん他人が増やしたメダルもね。これならビギナー憧れの万単位のメダルゲットも夢ではない!! メダルコーナーが流行ってるゲーセンに行くのが大量ゲットのコツだ!?

ファンキューブ2 開発スタッフより

開発陣から好き勝手なコメントをいただきました！



漢のメダルゲーム！ といわんばかりです、はい。



今月の！恵美奈マコのメダルでジバラでグラビアへ

目指せグラビア！アイドルチャレンジ企画

あと159枚、近いようで遠ーい遠ーい道のりのハズだったんだけど。もう今月は能書きをたれません。500枚達成の瞬間を御覧ください。

不調だったんだ最初は。4レースに出走して3位にも入れず、残りメダルは100枚。しかし、「ふりだしに戻る……」とばかり思っていた取材班の目前で、できすぎた展開が待っていたのである。10レース休養後にぶっちぎりの優勝！ さらに8レース休んでアルゼンチン共和国杯優勝!! 2レース出走で390枚に復活させたのである。







長期休養を挟んだため、マッスルベルサイユはいつのまにやら引退まで残り4レース。ここで慌てふためかないのは、さすが芸能界を生きるアイドル！ 引退レースのGI・ジャパンダートで勝負に出たのであった。「ベルサイユと心中します」というセリフと共に……。

引退レース、マッスルベルサイユは2位に食い込んだのであった。

マコ事典 というわけで、3ヵ月間と馬二世代に渡る奮闘の末、522枚というメダルを獲得したのであった。おめでとうマコちゃん。来月はキミにとってもアルカディアにとっても初めてのグラビアページが載るのだよ！ しかし、先月号で眞鍋かをり嬢に先を越されたような気がするのは、気のせいだろうか……。あ、アルカデ初の"撮り下ろしグラビア"にすりゃ良いのか。

コナミ発、新感覚メダルゲーム登場！

ロールプレイングゲームとメダルゲームが融合した本作。プレイヤーは、ダンジョンを探険したり、ほかのプレイヤーが支配する城に挑戦したりすることでメダルを増やしていく。道中にはさまざまなモンスターやアイテムが君を待ち受けているぞ。
気になる稼働時期だが、7月中旬から主要各地のロケーションで、11月には全国でプレイできるようになるとのこと。う〜ん待ち遠しい！



新たなる冒険の扉は開かれた！

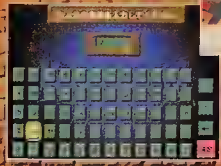
MONSTER GATE
モンスターゲート

この夏、コナミが満を持して贈る新感覚メダルゲーム「モンスターゲート」。今回はゲームを始めるにあたって必要な基礎知識を解説していこう。

Text：ももやん
取材協力：サントロペ伊勢佐木町店
※本記事はすべて開発中のものです

まずは冒険の準備

モンスターゲートの世界で冒険するにあたり、最初にいくつかの準備が必要になってくる。普通のアーケードゲームとは勝手が違うので、しっかり覚えてほしい。
このゲームで遊ぶために必要不可欠なのが、専用券売機（メインユニット）で発券されるエントリーカード。プレイヤーの情報が記録されるので、このエントリーカードなしでは遊ぶことはできない。エントリーカードは1枚300円となっており、1枚につき1キャラクターを登録できる。[illegible]
[illegible]券売機で[illegible]エントリーカードを購入することになる。
それと[illegible]
[illegible]と相談して決めてほしい。ちなみ[illegible]
[illegible]いので注意しておこう。
エントリーカードを筐体に差し込むと、名前の登録となる。自分のキャラクターに好みの名前をつけてあげよう。後述する[illegible]ゲームで、自分の名前がお城の名前として残る可能性があるので、恥ずかしくない名前をつけるようにね。
名前の次はキャラクターの職業選択。合計3種類あり、途中で変えることはできないので、よく説明を参考にして慎重に決めよう。初心者には戦士がオススメだ。
ゲームが終わったら、保存／終了ボタンを押し、エントリーカードを取り出して終了。くれぐれも忘れることのないように。ちなみにエントリーカードは購入したお店でしか使用できず、有効期限は30日間なので注意してほしい。よく通うお店でゲームを始めよう。



名前は領地に表示されるので、恥ずかしい名前は使わないように。



まずは券売機でエントリーカードを購入しよう。1枚で1キャラクターしか登録できないので注意。

選べる職業は3種類！！



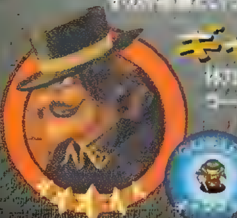
戦　士

[illegible]



魔法使い

[illegible]



ギャンブラー

体力と防御力は低く、それ以外の能力にも突出した点は見られないギャンブラー。基本的に弱いキャラで、冒険するのは一苦労。この職業の特徴はスロットマシンとダブルアップにある。ギャンブラーはいつでもスロットマシンに挑戦することができるため、メダルはもちろん、アイテムカードやモンスターカードを増やせる機会が多いのだ。また、ダンジョンの中では、獲得メダルを倍増させる「ダブルアップカード」を手に入れやすく、一攫千金のチャンスは多い。上級者向けだが、この職業にかけてみるのも悪くない。



最後は保存／終了ボタンを押してエントリーカードを取り出そう。エントリーカードは買ったお店でしか使えないぞ。

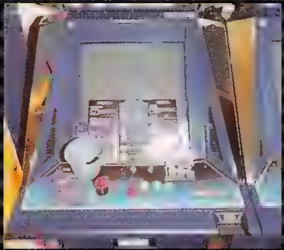
モンゲーはじめて物語

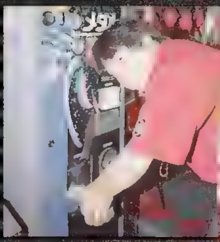
異世界への扉、モンスターゲートは開かれた。「冒険者になって一攫千金を狙うんだ〜」と意気揚々、サントロペ伊勢佐木町店にやってきた男たち。ぎこちない笑顔はさておき、モンゲー世界の冒険がどんなものか、とくとご覧あれ。



↑「よっしゃ、もうけまっせー！」と浮かれる男2人。やる気だけはほかの冒険者に負けてないつもりだ。

↓エントリーカードにメダルが基本装備。これに店舗で配布されるモンゲーマニュアルがあれば、冒険準備は万全だぞ。





↑地獄の沙汰も金次第、ってことで大奮発してメダルをゲット。経費で落としたことは、会社には秘密だ。

↓まずは異世界へのパスポート、エントリーカードを購入。このお店でしか使えんのだぞ。



ゲー事典 上記の通り、上級者or資産の多い人向けのキャラクターといえるギャンブラー。スロットマシンではメダルのほかにカードを増やすこともでき、希少価値の高いカードもこれで手に入れることが可能なため、序盤から強いカードを使うことができるのだ。もちろん、強いカードを使うには多くのメダルが必要なのだが。



目指せトレジャーハンター!

では、このゲームの基本ルールを説明していこう。大きく分けて探検ゲームと対戦ゲームの2種類用意されているが、基本的なルールは一緒なのでまとめて解説する。目的は、ダンジョンやお城を探険し、モンスターを倒しながら宝石カード（クリアの証）を獲得すること。宝石カードを手に入れれば、そのWIN枚数に応じてメダルが貰えるのだ。ダンジョンや城への挑戦にはメダルが必要になり、難度が上がると必要メダルも増えるが、その分クリアしたときの獲得メダルも増えるという寸法だ。ダンジョンや城での行動は、自分が1回動くと、同時に敵も1回動くという仕組み。接触すると攻撃できる（される）ので、うまく先制攻撃できるよう心掛けたい。

冒険中はさまざまなカードが手に入る。使うにはメダルが必要なので、クリア時の獲得メダルを計算して、計画的に使っていこう。

体力が0になると冒険は失敗だ。そのとき持っていたカードをすべて失うので、ときには撤退も必要。



…こちらが1回動けば敵も1回動く。



魔法は強力だが、使用するにはメダルが必要。ムダ遣いは禁物だ。

基本操作で重要なのは、キャンセルボタンと斜め移動。キャンセルボタンを押したままレバーを入れると、その場で向きだけを8方向に変えられるので、斜め移動などはこれを使って正確に行なおう。高速移動ボタンは読んで字のごとくで、押したままにすると速く移動できる。また、マップも重要な情報だ。赤いマークは敵、青いマークはアイテムカードを表す。



ダンジョンの一番奥を目指そう。宝石カード（クリアの証）を取って脱出すればクリア!

主なアイテムカード一覧

ポーション
プレイヤーの体力を回復してくれる。回復量に応じて費用も変わるぞ。

ファイアー
炎攻撃で敵にダメージを与える。離れたところから使うのが効果的

マルチファイアー
見えている敵すべてに炎で攻撃する。敵に囲まれたときはこれだ。

[illegible?]
雷で敵に攻撃する。ファイアーよりも与えるダメージが大きいぞ。

[illegible?]
一列に並んだ敵を貫通して攻撃できる。敵を通路におびき寄せて使うといい。

[illegible?]
視界を広げることができる。敵の不意打ちをこれで防ごう。

[illegible?]
すべてのカードを持ったままダンジョンを脱出。備えあれば憂いなしだ。

ほかにも謎のカードが……?

対戦ゲーム

探検ゲームが進むと、対戦ゲームに参加できるようになる。ほかのプレイヤーの領地（城）に挑戦し、クリアの証を取ればその領地を奪うことができるのだ。

領地を持つと、ほかのプレイヤーが挑戦してきたときのメダルがボーナス配当になるので、自然とメダルが増える可能性もあるぞ!



占領した城には、ほかのプレイヤーが挑戦してくる。自分が参加していない間にもゲームは進行しており、その結果は次にエントリーカードを差し込んだときに報告されるのだ。寝てる間にメダルが増える可能性もあるぞ。

探険ゲーム

ダンジョンを探検して、宝石カードを持ち帰ってくる基本ゲーム。クリアするごとに新しいダンジョンに挑戦できるようになるぞ。難度の高いダンジョンに挑戦するのは、十分な力がついてからだ。このゲームでアイテムカードやメダルを増やしてから、対戦ゲームに挑むのがいいだろう。



難度の高いダンジョンに挑むには、強力なカード多数とメダル、そして冒険者としての腕が必要になってくる。徐々にダンジョンのレベルを上げていき、カードとメダルを集めていこう。無理をしないのが成功の秘訣だ。

冒険は続く……のか?



↑冒険が必ずしも成功するとは限らない。計画性もなく冒険に挑んでいては、メダルが増えるわけがないのだ。冒険は計画的にな。



↑ほかの冒険者にメダルを借りようとする情けない姿。しかし、メダルの貸し借りは禁じられているのだぞ!



↑絶対絶命の大ピンチ! カードはあれどメダルが足りない! スロットマシンで豪遊したツケが、ついにやってきた。



↑黙々と冒険を進める男たち。その手前にいるダンディーがコナミの倉野さん。当日は昼ゴハンの食べ過ぎでお腹を壊し、ほんの1時間ほど遅刻した。ワオ♡



↓「え、冒険すんのにメダルが必要なの?」と素人丸出しなことを言ってる新米冒険者。

ゲー事典 ダンジョンから持ち帰った各種のカードはカードホルターに保管され、次の冒険の際にそこから必要なカードを持っていくことができるのだ。難度の高いダンジョンには強力なカードを持っていこう。キャラクターレベルは強い敵を倒すたびに上がっていくが、ダンジョンから出ると元に戻るので、そこは勘違いしないように。

筐体百景

電影心象スケッチブック



「在りかた」を決めるもの

十七之回

TEXT／PHOTO　田渕健康

気が付くと、それは日常の中にとけこんでいた。
ことさら存在をアピールするものでなく、
声高に保護を訴える必要もなく、
排他される対象からも遠くなり、
我々の生活の中へと、自然に融合していったのだ。
ゲーセンの暗がりから生まれて出て数十年。
無骨なドット絵の集合体は、
生活の一部分を構成する存在へと変容を遂げた。
接する人間のスタイルにより、それは形を変えていく。
「ゲームの在りかた」を決めるのは、
それぞれの心の持ち方一つなのだ。
ファッションのピースになるのがゲームの役割——。
それも十分、アリだろう？

取材地　マルイone・新宿店

告知　このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております　編集部「筐体百景」係まで

GUILTY GEAR X

ギルティギア ゼクス関連の最新情報をお届けして早14回！ ファン必見の特濃バラエティコーナー、アソシエイションXR+のお時間がやってまいりました！ 今回は速報スクープもあったりして、ますます目を離せない内容になっております。こりゃあ、今年の夏もギルティ三昧で決まりか!?

担当：三茶ギルティ組合

感涛連載・GGXゼネラルプロデューサー 石渡NOW！

こんにちは、石渡です。皆さん元気ですか？

仕事に余裕がなくなればなくなるほど、大好きな音楽に対する執着が強くなっている今日この頃です。誰か、こんな僕といっしょにバンドやってくれる人、いらっしゃいませんか？

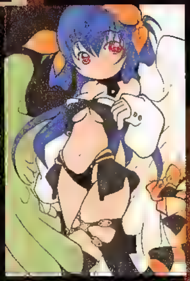
とにかく音楽がやりたいです〜。ちなみに僕は下手くそですが、「それじゃ駄目じゃん」と言わないで……。

今月の格言

失敗は経験値。感動に飢えろ！

勇気のコーナー ガトリングアーティスツ!!

皆様から寄せられた美麗極まりないカラーイラストをガズンと公開！ 一周年を迎えた現在も、まだまだ投稿量が減らねッス（感謝！）。



（茨城県 きくらげさん）

☆かかか可愛すぎるんですが。プリティラスボスNO.1認定。



（宮城県 裏辻さん）

☆スラッシュエンサイクロペディア外伝の表紙にどうだろうか。



（神奈川県 みの虫さん）

☆応援団シリーズ第二弾。チアガールシリーズもよろしく。



（福岡県 NISHI君）

☆灼熱の季節をさらにアツく！ 手がつけられねぇ、ヒートを見せろッ。



（大阪府 相沢ぱみこさん）

☆アサシンズって……みんな怪しい性格してるよね。



（宮城県 たまごん→ナミ子っち へ毒）

☆全国的な梅雨明けまでもう一息。青空目指してガンバよ。



（福岡県 たこさん）

☆次回作では「本気になった」旦那を見られるのか!?



（千葉県 加川ガル吉さん）

☆敗北、それは隷属を意味する。この女には負けられん！



（新潟県 八坂、加川ガル吉様へ あづささん）

☆何はなくとも、まずは勢いが重要だってね！

ちっこくても手加減ナシ！

※掲載している画面は開発段階のものです。



今年の春先にワンダースワンカラーで発売されて好評を得た「ギルティギアプチ」の続編が、早くも登場と相成ったぞ！ 操作性の向上やモードの追加、そして目を離せないのが「プチ」化された、新たなギルティキャラクターたち！ 発売は9月の予定だ！

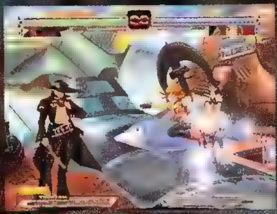


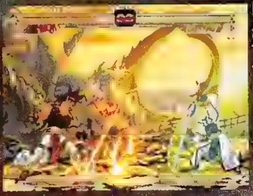


デフォルメだと侮るなかれ！ 動きはちゃんと「GGX」なのだ。

GGXがパワーアップしてPS2に登場！

アーケード、DCと破竹の大進撃を続けてきたGGXがついにプレステ2にも移植されることが決定した！ もちろん、アーケードの操作性はそのままに、DC版で好評を得た各モードもさらにパワーアップ！ PS2版ならではの要素も盛り込まれ、近日登場予定だ！





新規ステージも追加！ って言うか、このステージには見覚えがあるよーな……。



オリジナル要素の一つ、ギャラリーモード！ ファンは絶対見逃せないぜえ！

 ※掲載している画面は開発段階のものです。

PS2版GGX発売記念 オフィシャルイラストコンテスト開催！

PS2版GGX・追加要素のひとつ「ギャラリーモード」に、何と、みんなのイラストが収録されるチャンスが到来。これはスゴイ!! 他にも受賞者の作品はスタッフロールに掲載されたり、PS2版GGXのソフトが贈られたり、アルカディアが選ばせていただく賞もあります。

下の作品要項をよく読んで、熱い想いをイラストに託そう！

【各賞】

・最優秀大賞 ・サミー賞 ・アークシステムワークス賞 ・各雑誌編集部賞 各1名

【作品要項】

・応募は必ず紙素材で。CGは必ずプリントアウトしたものを送ってください。
・鉛筆やボールペンは使用不可。 ・サイズ ハガキ大〜A3 ・コピーなど複製物での応募は不可。
・題材は「ギルティギア ゼクス」に関するもののみ。
・応募作品の返却はしません。また、未発表の作品に限ります。
・露骨な性描写やその他公序良俗に反するもの、当コンテストに不適当と判断された作品は参加不可となる場合があります。
・応募された作品の著作権はサミー、アークシステムワークスに帰属するものとなります。

【応募要項】

・応募イラストとは別に［住所・氏名（ペンネーム使用の際は明記）・電話番号・メールアドレス（ある場合）］を明記の上、下記にお送りください。

〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2
サミー（株） AM事業部
GGXユーザーズ イラストコンテスト 係

・応募締め切り 8月20日必着 ・各賞発表 9〜10月（GGX公式HP・小誌などで発表予定）

※当コーナーとは宛先が異なりますので、ご注意ください。

第2回 GGXフェスティバル 2001夏開催!! → 詳細は54ページへGO!

ゲー部 今回紹介したPS2版「ギルティギア ゼクス（仮）」と「ギルティギアプチ2」だが、両作品とも発売はもうちょっと先。続報が入り次第、このコーナーでも逐次最新情報をお届けしていくぞ。次回のアソシエイションは、お馴染みガトリングアーティスツやGGX関連の最新情報、そして、人気コーナーの石渡NOW！ といった豪華編成でお送りするぞ。おったのしみに。

ポップンな関係

Superpop music program in ARCADIA



ポップン開発陣かく語りき

ポップンミュージック6基本コンセプト

ポップンミュージックも早いもので6作目。

音楽ゲームで「6」がついたのは光栄なことにポップンが最初なんですよね。はてさてどこまで続くのやら。

音楽ゲームの続編と一口に言っても、常に新しいゲームであり続けるために、様々な企画と工夫と進化をゲームに詰めこんでいます。

ポップン6を作るにあたってゲームの基本コンセプトはたくさんありましたが、主なところで

- ・ポップンとアニメロの融合作品
- ・多人数プレイを強く推奨
- ・初めての人でも楽しめる

でした。

アニメロ（ポップンのアニメソングバージョン）との融合というのは、有名曲を使うということです。音楽ゲームをあまりやらない人でも、TVの曲が流れたら気になるでしょ？　あと、そう言えば最近みんなでわいわいプレイする現場を見なくなったな、と。

それで企画したのが2人専用対戦モード「バトルモード」です。カップルや女性の方に、いかがでしょうか。

一番最初のポップンの企画は、「多人数向け簡単音楽ゲーム」でした。バージョンを重ねるごとに段々とずれていく方向性に懸念して、初心に返って「誰でもできる、誰でもやりたくなる、誰のものでもない音楽ゲーム」を詰めこんだポップン6。まだ秘密があるかもよ？　楽しんでくださいね。　(hajime saito)

村井 聖夜

PROFILE

くまのきよみ

PROFILE



ポップンミュージック最新作のサウンドトラックCD、大絶賛発売中!!　ついに出現条件が公開された隠し曲も収録。この1枚が、全曲制覇への最短コースとなるっ!!

pop'n music 6 original soundtrack

コナミミュージック　KMCA112　¥2,243（税込）

第3回 natural bearとKiyommy＋Seiya、2つの顔に迫る!!



ふたつのユニット、その真意は？

お二人のコンビは「natural bear」と「Kiyommy＋Seiya」という2つの名前で参加されていますが、どのようなコンセプトの違いがあるんですか？

村井　最初に作ったのがクール系の曲で、Kiyommy＋Seiyaの『透明なマニキュア』（ポップン4収録）だったんですが、もう1曲作ることになったんです。同じような曲では面白くないと思ったので、まったく違った明るいタイプの曲（『恋は天然』／natural bear）にして「こんなこともできますよ」と示したかったんですよ。

でも支持してくれる人が多かったので、よかったですね。今では悪ノリして、遊びながら使い分けてます。

くまの　ふたつのユニットのレコーディングが同じ日だったんです。前のキャラを引きずらないように気を付けました。実際、結構うまくいったと思うんです。エンジニアの方がびっくりしていらっしゃいましたよ。声の音量も違ってたらしくて。でも、思ってたよりも違和感なくできましたね。

村井　そうですね。くまのさんはふざけてキャラ声でしゃべることがあるので、それでやってみたらどうかなっていうのがきっかけだったんです。受け容れてもらえるか、拒絶されるかって不安はありましたけど（笑）。

くまの　クセになりますよ。「ふだんと違う私」みたいな感じで（笑）。どっちが人気あるんだろ？

村井　見てると、割とそれぞれ違う層に受け容れられてるみたいですね。女性は素で歌ってるほう、男性はかわいらしく歌ってるほうかな？

ポップン6収録曲のヒミツ

ポップン6でも、おふたりで曲を作られていますね。

くまの　はい。私が歌詞、村井さんが曲を書いて、「ポップンな関係」の第一回に登場された浅井裕子さんが歌う「うるとら★ボーイ」って曲です。そう言えば、曲名にロボットのマークが入って嬉しかったですよ。

村井　そうそう、入ってますよね。



くまの　歌詞をファックスした時に私がふざけて書いたんですけど、村井さんが「これいいね～」って言ってくれて。ゲームで表示されるときに入れられるよう、頼んでくれたんです。実際にプレイするときに「本当に入ってるかな」って見たら、本当に入ってました！　しかも私が書いたまんまの拙い絵で！

村井　多少加工してますけど、ファックスの絵を引き延ばして、そのまま使ってるんですよ。

ロボットの視点から歌詞を書かれていますね？

くまの　そうです。はじめからそういうテーマでお話がきたんですよ。ちょっと弱っちい系のアンドロイド。

村井　テクノ歌謡というジャンルだからキャラがそういうイメージかなあと。いじめられ系で、眉毛が八の字型になってる鉄腕アトムという感じ。

イメージが強く浮かんだので、くまのさんにかなり細かく具体的に伝えました。

くまの　メールでいただきました。「これって村井さんのことじゃないんですか？」なんて聞いてみたり（笑）。

村井　僕はいじめられキャラじゃないですよ（笑）。

くまの　「違います」なんて返事をメールでいただいたり（笑）。そういうやりとりをしながら作りました。

村井　僕個人で作曲したものでは、『マシュマロ・マーチ』という曲もあります。

この曲はディレクターのhajime saitoさんに曲名を聞かれたときに「マーチ……『マ』の付く曲、う～ん、『マシュマロ・マーチ』っ！」と思いついたものだったんですよ。その時点でまだ形になっていなかったんですが、曲名を決めたらブワーッとイメージが浮かんできて、翌日にはもう出来上がって遊べるようになってました。

くまの　へ～、マシュマロがそんな効力を……。

村井　最短記録です。マシュマロの神が降りてきたんでしょうね（笑）。

CHARACTER FILE vol.2

YUN ユン



ジャンル：K-EURO
曲名：チャグン ヘンボク(韓国語表記)
アーティスト名：KESONG No.1 PROJECT

■出身地：韓国
■趣味：ダンス、ショッピング
■すきなもの：
みんなでどこかに遊びに行くこと
■きらいなもの：
甘すぎる食べ物は苦手なの。
辛いほうが好きね。

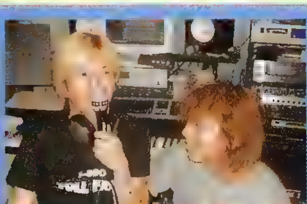
韓国だけどなぜかユーロ、ってことで今風のダンスガールにするか民族テイストにふるか、かなーり悩みました。結局前者で行くことにしたのですが、でもチマチョゴリの形がとても可愛らしくてあきらめきれず、無理矢理ぎみにアクションに入れちゃいました。

ロケテ中は絶対人気が出そうな曲の担当だったので、ハラハラして見守っていたのですが、みなさんに気に入っていただけているみたいでほっとしています。

どのキャラも「曲とぴったりとけ込むにはどうするか？」とチーム員みんなで話しつつ、丁寧に決めたものばかりだからだと思いますが、反応をいただけるとやっぱりうれしいものです。いつもありがとうございます。

これからもよろしくお願いシマス。(shio)

新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム) その3



pop'n music 6 大公開第一弾！ これが隠し曲の出現条件だ！

各曲ともどれかひとつの条件を満たせばOK

ボタンはこの数字で表記しています
2 4 6 8
1 3 5 7 9

●フランダース「よあけの道」(新谷さなえ)



①スタートボタンを押す直前で、6を押しながら12341234
②Stage1、Stage2どちらかでカントリーでスコア99,000もしくはフレンチJで90,000点以上でクリア
③Stage1でコンボの下一桁が3、Stage2でコンボの下一桁が7でクリア
④Stage1でスコアの下一桁が3、Stage2でスコアの下一桁が7でクリア

●セイブ「西部警察メインテーマ」



①スタートボタンを押す直前で4を押しながら6789、4を離して6789
②Stage1、Stage2どちらかで太陽にほえろをスコア95,000以上でクリア
③Stage1、Stage2共に版権曲を選び、スコア90,000点以上、コンボ200以上に達するとクリア

●ガールズポップ「Picnic」(Three Berry Icecream)



①スタートボタンを押す直前で、1を押しながら2、7を押しながら6、3を押しながら4、9を押しながら8(隠しキャラクター　ユリちゃんが選択可能)
②Stage1、Stage2どちらかでアニメヒロイン、サンバ、ミュージカル、ヨーデルを選び90,000点以上でクリア
③Stage1でコンボ250以上Stage2でコンボ300以上でクリア

●ブルース「悪の野望はブルース」(ナヤーン・ブラザーズ・バンド)



①スタートボタンを押す直前で、66662666669
(隠しキャラクター　ワルドックが選択可能)
②Stage1でスコア100,000、Stage2でマックスコンボ500以上でクリア(逆は不可)
③Stage1、Stage2共にスコア66666、もしくはマックスコンボ6、66、666どれかでクリア

pop'n music 6 大公開第二弾！ これが隠しエキスパートコースだ！

※事前にお店側で設定が必要です。
①エキスパートモードを選択する。
②COURSE SELECT画面で2と8を同時に押すと、隠しコースが出現する。


①ギャンブラーコース
[1] アニメヒーロー (H)　[2] アニメヒーロー (R)
[3] ホラー　[4] ブルース (H)

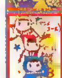

②サナコース
[1] ギターポップ　[2] フレンチポップJ
[3] J-ガラージ (H)　[4] カントリー (EX)


③パワーコース
[1] パワアコ (H)　[2] パワーフォーク
[3] パワーフォーク2　[4] パワーフォーク3


④ガールコース
[1] ガーリー　[2] フレンチポップ
[3] キャンディキャンディ　[4] ガールズポップ (H)


⑤ワールドコース
[1] アメリカ (H)　[2] スコティッシュ (H)
[3] オキナワ (H)　[4] カントン (H)


⑥ロックコース
[1] ロックンロール　[2] グループロック
[3] ヘヴィロック　[4] ヒップロック


⑦アニメコース
[1] サザエさん　[2] ガンダム
[3] フランダース　[4] ヤッターマン


⑧シークレットコース
[1] ライブ　[2] ジャングル
[3] ブリットポップ　[4] スペシャルエンディング


⑨大脱走コース
[1] ルパン (H)　[2] 太陽にほえろ (H)
[3] ムーディー (H)　[4] 西部警察 (H)


⑩HELL 1→5
[1] ヘヴィメタ　[2] ボーナストラックR
[3] クラシック2 (H)　[4] パーカッシブ (EX)

※ (H) はハイパー譜面、(EX) はエキストラ譜面

インターネットランキングキャンペーン第二弾 ステップアップチャレンジ

詳しくは56ページを見てね！

コスプレ プレイスタイル Vol.15

文／中里 毅（COSPA/Studio K-POWER Design Works）



◆DOA2 [illegible]　[さとこさん]
お友達の協力を得て完成した衣装だそうです！
綺麗な色合いがイメージに合っていますね！



◆ブラッディロア3 [illegible] [暁らんまさん]
ソフトフォーカスがかかった写真も構図も
新鮮で実にいい感じですね！



◆ギルティギアX [illegible]　[illegible]
編集部タナアミ一押しのみなさんです

Feel so good style



コスプレネーム／AXEオサワさん
キャラクター　ギルティギアX ソル

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。
今回は相変わらずの人気を誇る対戦格闘ゲームギルティギアXから、ソルを送ってくれたAXEオサワさんです。
友人が作ってくれた衣装とのことですが、武器や小物ともに完成度が高く実に素晴らしいです。



◆ナコルル ナコルル [illegible]つのまほさん]
新作ゲーム「ナコルル」の衣装を早くも送っていただきました！ 撮影場所は公園？



◆KOF'98 草薙京 [illegible]
細部まできちんと作り込まれた衣装に
コスプレへのこだわりが感じられますね!!



◆ギルティギアX ソル　[雫佳さん]
綺麗に作られたソルです。ＤＣ版のカラーリングは微妙な色合いがいい感じです！

投稿大盛況！

皆様こんにち〜。コスパの中里です。

最近はずいぶんと暖かくなってきましたね。以前よりもコスプレしやすい気候になったためか、今月は大量の投稿が届きました！

そこで今回は、掲載枚数をいつもより大幅に増やしてお送りしたいと思います。

そろそろ夏のビックイベントが近づいてまいりました。ビックイベントと言えば、有名なのがコミックマーケットやワンダーフェスティバルですね。

そこで注意したいのが、大きなイベントごとに独自のコスプレルールがあるということです。

例えば、コミックマーケットなら「武器の形状をした物は材質を問わず持ち込み禁止」とか、長物は三〇センチメートルまでといった細かいルールがイベントごとに定められています。

この夏、コスプレデビューを狙っている読者の方も多いかと思います。初めてイベントに参加する時は、各イベントのパンフレットなどで参加ルールを確認し、禁止事項を守った衣装を用意してお出かけすることをお勧めします。

ルールを守らないと参加することができなくなる事もあるので、禁止されていることはしないようにしましょう。

せっかくのイベントなのだから、みんなできちんとルールを守って楽しいイベントにしたいですしね。

それでは、夏のビックイベント開場にてお会いできることを楽しみにしつつ、今回もコスプレ・プレイスタイル、はりきって行ってみましょう！



◆ジャスティス学園 [illegible]　[リョウさん]
ジャス学の[illegible]先生です。イメージぴったりでいい感じですが、写真が小さいのが残念!!



◆[illegible] ナコルル [天音雨宗さん]
リムルル [小沢ほたるさん]
色合いも綺麗な揃いの衣装が好印象です！



◆ギルティギアX カイ [久野悠さん]
ソル [DEさん]
ポーズもかっこいいGGXのお二人です！



◆DOA2 あやね [相楽うららさん]
かすみ [大城恵さん]
かすみ [illegible]遊さん]
まだまだ人気のDOAです！ かっこいい！



◆ブラッディロア3 ジェニー [中村薬弥さん]
素材の選び方が上手なジェニーです！
ピンぼけなのが非常に残念！



◆鉄拳TT リン・シャオユウ
[illegible]
[illegible]さん]
[みやびかレイさん]
鉄拳のシャオユウ3パターンです！
3人とも、すごくかわいいですね！



◆KOF2000 [illegible] [秋桜さん]
素材や小道具へのこだわりが見えて
実にいい感じです！

コス事典 担当中里には珍しく、仕事だらけの今月はPSOもコスプレ鑑賞も新しいCAPCOM vs. SNKもプレイできずにかなりトホホになっております。どうやら新しいCvsSは小足→波動がつながらないらしく……ああ、中里の主力コンボだったのに〜（>_<）

コスプレカメラマンさん

コスプレ・プレイスタイルでは、コスプレカメラマンさんからの投稿も募集しちゃいます!

投稿していただく写真の裏に
●キャラクター名　●コスプレネーム(被写体の方の)　●撮影環境
●使用機材(カメラ/レンズなど)　●露出/絞り　●使用フィルム
などを書き込んで送ってください!

データを写真雑誌のように掲載し、みなさまがどんな機材でどんな風に撮影しているのか紹介したいな～と考えています。
もちろん、投稿の際には被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください! 絶対ですよ!

投稿&お手紙まだまだ大募集!

このコーナーでは、毎月みなさんからの投稿を募集しております。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお待ちしています。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレHP
相変わらずコスプレ関連HPの募集もしております。皆様からの様々な投稿お待ちしております!

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方は、ご一報ください。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオン・初級講座への質問などお寄せください。

●その他コスプレに関することならなんでも!
コスプレ関連ならなんでもアリです。新コーナーのアイデアなど、この誌面でやってほしいことをドシドシ投稿してください。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　コスプレ係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。皆様からのお手紙、お待ちしています～。

ついに完成!

コスパでのコスチュームオーダー取材もいよいよ架橋です! 見積もり依頼から詳しく追ってきたオーダーコスチューム(ギルティギアX)ですが、ついに完成いたしました!

今回はその衣装をひっさげて、編集部タナアミがTFTホールで行なわれたイベントにお披露目に行って来ました。

今回撮影したイベント「JCCスーパーコスプレショウ」は、野外での撮影も可能とあって曇天でもありながら大勢の人が集まっていました。



◆完成した衣装を前から
綺麗な出来に編集部タナアミも大満足!?



◆後ろからの写真です。シルエットもばっちり!

完成した衣装は、ベルトの大きなバックルや縁など特徴的な部分を異素材で作り、全体は綺麗な白い布でまとめてあります。
グローブの部分やベルトのバックル等は、ウレタンボードに伸びのよい合成布を張り込み、アーマーの様な質感を出しています。
金色の大きなボタンパーツはキャスト複製し塗装しています。

さすがにプロのオーダー衣装だけ合って細部まで作り込んでありますね。
なんとアーマーパーツ以外はクリーニングも可能だそうです。
特殊な素材を使わない限りクリーニング可能に製作していただけるのは、汗も気になるこの時期は助かります。

さて、次回は今回のやっと完成した衣装を徹底解剖いたします。
普段みれない衣装の裏側や細部に至るまでオーダー衣装の秘密を徹底的に調べてみたいと思います。

さらに今後ですが、皆様も気になるアーマーパーツの詳しい作り方や同じパーツを沢山作るのに便利なキャストでの複製方法など、コスプレ衣装づくりに必要なノウハウをもう少し深く掘り下げていきたいな～と考えております。

皆様から「こんな部品はどう作るの?」とか「このキャラクターのこの部分を作りたいんだけど」などといった質問も大歓迎です。
アルカディアのコスプレ係宛にドシドシ送ってください!
コスパ中里とプロのスタッフが、企業秘密ギリギリでお教えしちゃいます!

それでは次回もお楽しみに!



◆コスプレイヤー鯨谷くるさんとポーズです!

HOW2DJSTYLE!! 募集

最近お休みがちでスミマセン(>_<)
DJカメレオンがお送りするコスプレDJコーナーです。
このコーナーでは皆様のDJプレイに関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。
コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ～という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。
連絡先を忘れずに明記してください!
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

DJ-CAMELEON
1965年 東京生まれ A型
ONE WAY・JUNGLE BASS(六本木)・HI TIME(新宿)・GOLD(新宿)などのDisco、CLUBでDJとして活躍ののち、ニッポン放送「DJ CG MEGAMIX」やノースウェーブ・ジャップFM・K-MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作。ビクターエンタテイメントよりグループでシングル3枚、アルバム2枚をリリース。
現在はFMにて、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

眼鏡　4Mの型　三つ編み　A-Fro ARCADIA FRONTIERS 番外編

AD-Fro ADULT FRONTIERS

読者が作る水着業界の未来

メイト　水着

通常版A-Froロゴを縮小してお送りするAD-Fro恒例水着特集。ゲームと水着をこよなく愛する選ばれし民には超コアラッキー(古)な企画と言える。海、浜辺などを描いてしまったイラストは次号の海水浴編で使用予定なのでお楽しみに。んじゃ、いくべか。「We love swimsuit！」

(Text：福田柵タオル)

今月の一枚

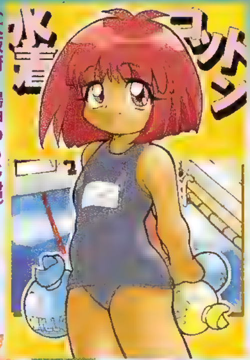


(東京都　RIKI君)
☆プールでもいっしょにいるんだもん！　まるるんは泳げるの？？

http://www2.plala.or.jp/riki/



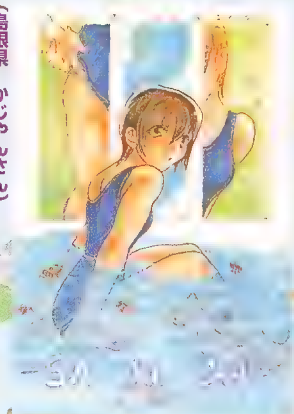
(新潟県　八坂あづささん)
☆夏は水着でバカンス！　ジェリーフィッシュの掟だぜbaby。



(大阪府　鳴神ゆうじ君)
☆魔女っ子、水着で2M。ろりぷに合わせて一本って感じですか～。



(東京都　U-REI君)
☆学徒ハチマキーズのプール開きを中継。泳ぎの楽しさ、爽快さが溢れてるデスよ。



(島根県　かじゃんさん)
☆プールの中の金魚と少女。ゆらめく水面が川になり、海になる。このうえなく夏日和な情景じゃありませんか。



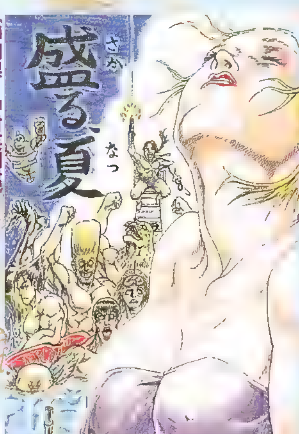
(新潟県　濫觴神封魔さん)
☆しっぽを考慮した原始ルック(笑)。素材がネクロじゃ一点モノだあね！



(東京都　氷雨げんた君)
☆プール開きの初期イベント、プール掃除。ケガしない程度に張り切ろう。



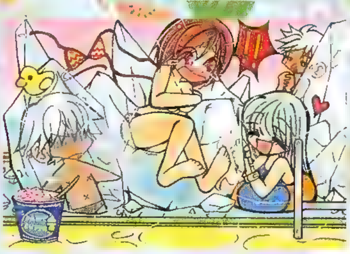
(新潟県　ローテンション君)
☆塩素ジャンキーとしてたまらんですばい。肉体の質感がHOT！



(静岡県　中村英明君)
☆溜めてたリビドー完全解放！　水着で、鉄拳4の夏で盛れ！



(千葉県　目玉技君)
☆マブチ水中モーター意味なし。ロックマンは水陸両用といかないか。



(北海道　久遠堂梨花さん)
☆ドキッポロっでラッキープールなイラスト一号、と言うかこれだけ。

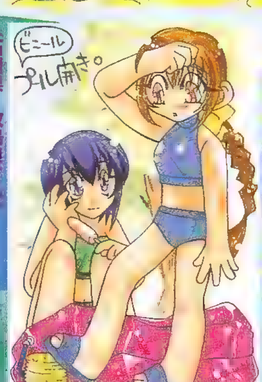
聖円ビニールプールオンライン



(埼玉県　権八さん)
☆地底でビニールプールは爆売れしそうだワン。



(鳥取県　七霊君)
☆ほけっとした表情が大変ほたるらしいデス。



(石川県　故島良さん)
☆場所・季節を問わず、プールを作り出す最終兵器！



(神奈川県　御堂純一さん)
☆誰より高貴で誰より優雅。ブレア様の水着を拝謁できる幸福を噛み締めろ。

http://homepage2.nifty.com/doc-918/deepblue_001.htm

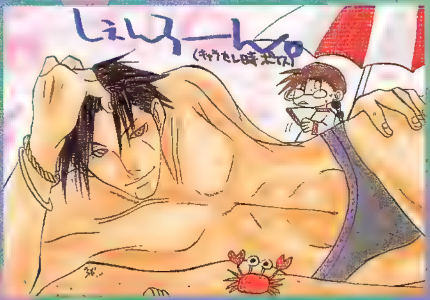
A-Fro ひみつ情報　4M主義……メイド、眼鏡、三つ編みに水着を加えた、カルマの高いフェチを支持する集団の総称。さらに魔女っ子やマイク・ハガー、マイケル・マックスなどを加えると、5～6Mにランクアップして手が付けられなくなる。よいこのみんなは2～3Mで我慢しておこう。え、おじさんかい？　……7Mぐらいいってるかも。担当Tは2000Mぐらい極めてらっしゃるよ。



(北海道　PSY君)
☆たとえ下僕でもガンバルっち……

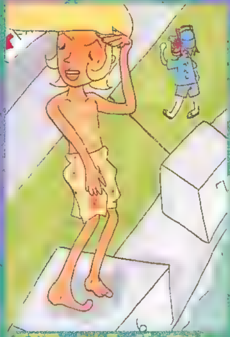
A-Froギリギリボーイズ

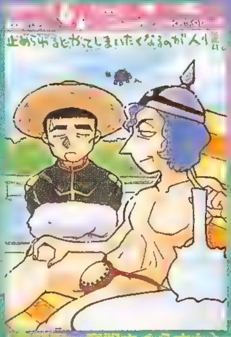
フール開き特集好青年(?)部屋である　どれもこれもB2版ポスターにできっこない切ない作品ばかりサ



気取っている[illegible]







(千葉県　[illegible])

([illegible]　[illegible]さくらさん)

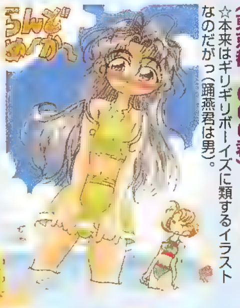
次回は
海水浴特集を開催予定！



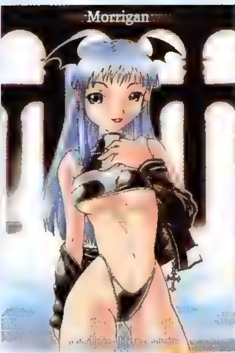
(神奈川県　みの虫さん)
☆小娘には出せない人妻フェロモン。
ラモン君は前かがみにならないように注意！



(大阪府　虎杖せなさん)
☆クレパトの家庭用移植記念でしょうか？パトラ子さんは白のワンピが似合います。

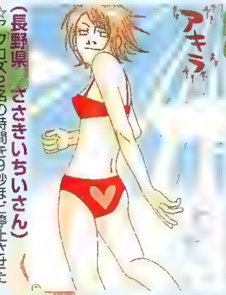


(東京都　QQQ君)
☆本来はギリギリボーイズに類するイラストなのだがっ(踊燕君は男)。



➡http://www.02.246.ne.jp/~mdo-digi/

(東京都　ムドウ君)
☆アレン侍道場昇段を蹴ってまで、水着イラストに参加するとは！　AD-Fro公式スケベに認定。



(長野県　ささきいちいさん)
☆アフロス2名の時間を9秒ほど停止させた作品。違う、何かが……。

激！アレンジ道場

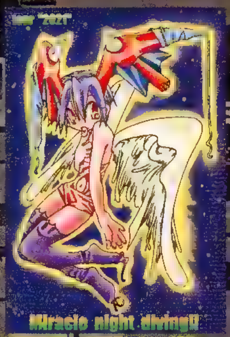
世の風潮に流されないオレ流のセンスを見とくか！とばかりに熱く滾るアレンジ魂を一堂に集めてしかるのちに解放する魂のコーナー、それが「激！　アレンジ道場」[illegible]して激アレである。

Text：田渕 健康



➡http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/2790/

(愛媛県　モリヒロミ初段)
☆いつも衣装のコーディネートが見事。極まってきたぞ感がありますな！



(東京都　RORIN一級)
☆初CGにしてはうますぎなんですが[illegible]イイ雰囲気だし今後も投稿よろしく！



(宮城県　いるぞう一級)
☆んギャース！　ここここれ誰!?あり得ないモノを見てしまった感じ。



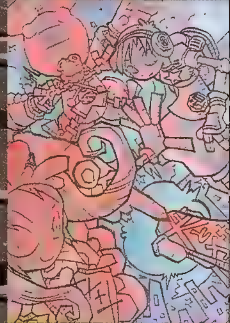
➡http://hbs-g[illegible]

(千葉県　きじ一級)
☆DDR系のキャラはイケティールのが多いので、頑張って投稿してみてねん

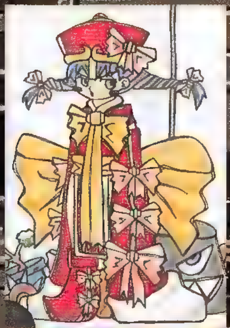


➡http://www.twin.ne.jp/[illegible]

(大阪府　大戸島長一級)
☆リリスってアレンジしやすいんですかね？[illegible]の個性を反映させやすい素[illegible]



(神奈川県　ソンブーシャグライター初段)
☆独特のラインもカッコいいのですが[illegible]色使いに[illegible]なのだ。



(東京都　守山いつか一級)
☆[illegible]ではリリスと並んで人気者。アレンジしたくなる何かがあるのか[illegible]



(山口県　末次誉充一級)
☆キャライメージを増幅させるアレンジにこだわってみるのも[illegible]



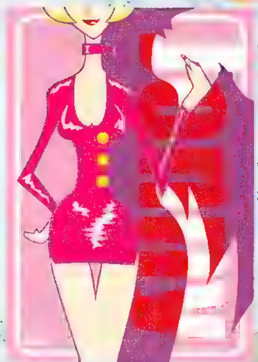
(茨城県　きくらげ初段)
☆迷彩柄のストッキングとグロー[illegible]今回のポイントでしょう！

A-Fro ひみつ情報 人気コーナーであるところの当アレンジ道場でありますが、わざわざ無理に「別物」にしてしまう必要はなく、「自分的にこんなイメージなんだよね」とか「こういう角度から見てもありでしょ」的な、自分ならではの主観を盛り込んでもらえればオーケーなんですよぉぉ。着せ替え感覚で、「ゲーム画面の外で遊んでみる」ぐらいのノリで、いっちょよろしくお願いします。

アフロCMYK

お気に入りのアーケードゲームを自分流のカラーイラストにして楽しんでみよう！ そんな趣旨のもとに繰り広げられる極彩色バラエティコーナーが、アフロCMYKであります。今回は水着特集のために1ページで営業ですが、来月はちゃんと2ページの通常営業に戻ると思います。ええ。

ハガキDJ：田渕 健康



http://www.occn.zaq.ne.jp/mnh/sitemandh/

（大阪府　M&H Henley君）
☆センスの勝利と言える一枚！影の活かし方がポイント高し。

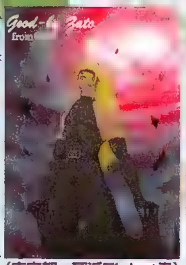


（青森県　白帽野郎君）
☆振り返らない生き方が――笑顔と漲る力をくれるのさっ！



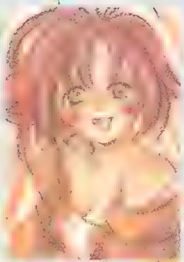
http://www.r66.7-di.com/~peku/

（千葉県　あらまりゅうさん）
☆GGXのキャラで一番フレンドリーな雰囲気っすよね。



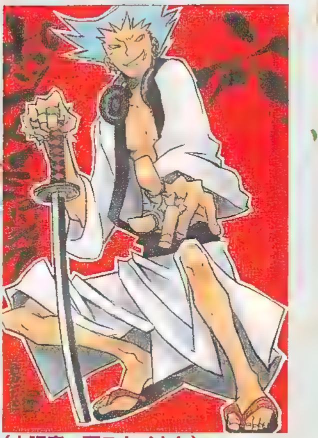
http://www11.u-page.so-net.ne.jp/xd5/sinmai/

（東京都　硬派Tinhat君）
☆崩れ去りゆく魂――せめて満ち足りた来世、あらんことを。

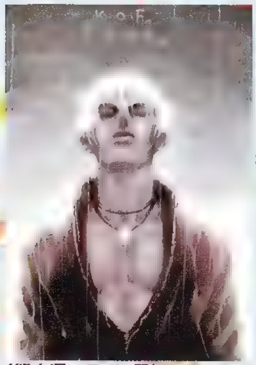


http://home1.highway.ne.jp/dokiwaku/

（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆大空にこの笑顔があれば、他に何もいらないでしょ！



（大阪府　西ユキイさん）
☆爆音　追うに迷いなし。一撃快楽、その切っ先は境地に届く。

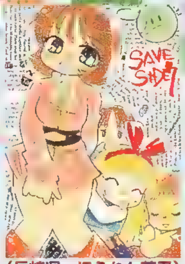


http://ww7.tiki.ne.jp/~hirosisawano/

（熊本県　P-fix君）
☆きっと来る、次なる戦いのために――。今はただ、信じて待つしかないのだ。



（岩手県　いのうえはまこさん）
☆ゲームの舞台が冬だっただけに、太陽の下はレアショットですよね。



（長崎県　ほうれん草君）
☆ジャブローではカツレツキッカも出してほしかった？



（奈良県　くりまんじゅうさん）
☆髪型とっかえっこの巻。女子高ライクでええのう。

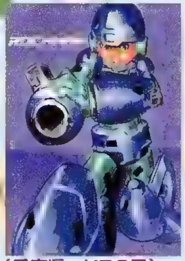


（群馬県　BOS君）
☆結局何者なのか分からずじまいだったしな～。謎ス。



http://www.phoenix-c.or.jp/~ishikawa/

（北海道　KEI君）
☆お、とっても夏っぽい一枚っスね。就職も決まっておめでとさんです。



http://www.jttk.zaq.ne.jp/baaao503/p024.htm

（兵庫県　UDO君）
☆アーケードでロックマン純正アクション……欲しいね。



（大阪府　澄さん）
☆ふだんはダークな雰囲気ですが……まあ、夏だし！



（福岡県　皐月トミィさん）
☆そろそろ2も稼動間近。夏休みは戦国EGG系でキメ！



（東京都　ウニマル君）
☆スレッガーカラーGM、かっちょいいですな。センチネル好きと見ましたが？



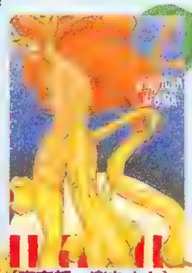
（大阪府　TAOさん）
☆待ってましたの復活です！曲も人気チョー高いでしょー。



（岡山県　セトガワタクミさん）
☆絵柄的に格闘ゲームのキャラとは思えぬプリティさと言えましょうぞ。



（大阪府　薫咲ハルヒさん）
☆一生懸命なところが人気の秘訣なのでしょうか。



（東京都　楽丸さん）
☆アフロまめ知識～PNは「らくがん」さんと読みます。



（福島県　栄和圭吾さん）
☆超空間発で……。神風拳はザウルス製じゃーい。



（神奈川県　千石ビーコさん）
☆スコトラキャンペーンが終わっても、ギガっ子は各自のペースで頑張ろー。

熱い要望にお応えして「やります！ ポップン大会!!」

「6」も発売されてノリに乗ってるポップンシリーズですが、来る次々号、10月号のA-Froではポップン総力特集を行なう予定！ 気になる新キャラから懐かしの旧キャラまで、君のお気に入りのポップンキャラを描いて送ってくれい！（アーケード限定ね） みんなの投稿で全キャラを揃えてくれよ!!



（福岡県　神月ゆうきさん）



（青森県　栗栖勇次さん）



（埼玉県　マルミさん）



（大阪府　華南さん）
☆キャワユイ女の子は二つくくりがセオリーなのです。



http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/5712/

（愛媛県　吉田きょうあん君）
☆カプエヌ2でくのいち対決実現。気が抜けないですネ。



（岡山県　霧里理羽さん）
☆IIDXの設定資料集希望！な人はリクエストするが吉。

A-Fro ひみつ情報 次回9月号のアフロCMYKは、「夏休み突入記念・アーケードゲーム納涼特集」をお送りします。日本の夏ならではの優雅な涼風を、A-Fro風味に和えて皆様の心にお届けする予定……でありますが、例の如く納涼と言いつつも、肝っ玉が必要以上に冷え縮まる暴風が吹き荒れる異能世界になることは相違ないでしょう。指折り数えて次号を待っていてください。ナム～ゥ。

ティーム力也君、村田真吾君、タマ君、中村英明君による夢（悪夢）の凶演！
実録!!　QUOカード完成への道!!　無修正!!

A-Fro初の自作QUOカード堂々完成！　絵柄は上記の4氏が1コマずつ描いた、連作4コマ漫画である。48,050人+2匹もの犠牲を出した問題QUOカード。そのプロセスをノーカット編集版で上映いたそう。
<2月初旬>担当Sにアンドロメダから毒電波が届く。電波的人選にデスクしもでん大激怒。担当S懲罰房に。
<2月中旬>4氏に通達。返書には血文字で「キャラはにしきのあきらでもOK？」。結果ノーフューチャー。
<3月初旬>企画スタート。成功祈願の験として担当Tが拷問機具「[illegible]」に乗る。直後[illegible]。
<4月中旬>村田真吾君1日でアップ。付属品エロし。タマ君、[illegible]で泣く泣くネタを修正。
<4～5月>作品出揃う。よく観察すると全コマがオチであった。起承転結ならぬ結結結結。まあいいか。
やっちゃったものは仕方がないと諦めて、この苦悪カードを8月末売り号掲載者全員にプレゼントするしよ！　丁重に当選辞退を希望される人は「要りません」と投稿物に記入してください。問答無用で送りつけてやる。

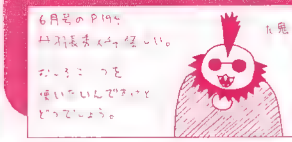
か、か、完成イイ!! A-Froオリジナル4コマ漫画風QUOカード!!



正気の沙汰じゃねえ説

アフログレースケール

季節は夏！　抜けるような青空の下、読者の皆様が一も二もなくゲーセンに入り浸っていただけることを願ってやまない季節がやってまいりました。この夏を活かさず、さらに深遠なる世界に足を踏み入れてみるのも一興だと思うのですが、そのへんどう思いますか、[illegible]さん。
おはがき担当　[illegible]



（[illegible]　村野こうじ君）

頑張れ女の子！ 乙女の根性見せたって

本日、GGX全国予選大会の観戦に行ってまいりました。フリープレイタイムありお楽しみありで、すごく悦な時間を過ごせました！

そしてその帰り。よく行く別のゲーセンに足を運び、GGX大会の余韻残る中、GGXをプレイし始めるワタクシ闇慈。レバーに慣れないながらも大好きなキャラを必死で戦わせるってー、何か頑張ってる感出てません？（知るか）

しかし途中で乱入者がっ!!　相変わらずあわあわしながら状況を見ているワタクシに、隣にいた友人がこそっと耳打ちしてきたんです。

「何か、女相手だと思って入ってきたっぽいよ？」

……なんですと!?　カモ!?　おなごをカモろうってクチかい兄さんようッ!?（ヒドい思い込み）

対人戦になるとどうしても震える手が憎い（小心者ゆえ）。とりあえず火のついた闘争心ゆえかストレート勝ちできましたが。

それに対し相手の仲間たちは「女なんかに負けてんじゃねぇよー」みたいな台詞を吐いていました……。そんな風に言われると頑張ってるのに何か悔しいです……。ぐぬぬ。「女なんかに」なんて、立派な差別語じゃないすか!?　聞こえてたんだぞコンチクSHOW！　くきぃー!!（心持ち的には弱喧嘩腰）

もっと頑張れ！　全国の女性ゲーマー！　ワタクシはここに「おなごゲーマー推進委員会」を発足させることを誓うぞぉ!!

……ちなみに対戦は、その後入ってきた相手の仲間と思しき方に敗退いたしました…あーあ（弱）。

（新潟県　キャンさん）

☆昔から「女の子だからといって侮られがちです」ってな投稿はよく見ますが、もう最近では性別とか関係ナシ！

要はどんだけゲームが好きで、どんだけゲームをやり込んでるのかが勝負の決め手！「女の子だから……」って引け腰になる必要も全然ないです。自分に厳しく頑張るべし！



（千葉県　菅沼沙耶さん）
☆ついに2Dへ参戦！　ジョン・フーンあたりと知性派対決とか実現しないかね。

努力するすべてのプレイヤーをA-Froは応援してます

この前行きつけのゲーセンでGGXをやろうとしたら先客がいるらしく、誰かがプレイしていました。

よく見るとプレイしているのは女の子。僕はめずらしいな～としばらく見ていました。すると常連組が来て、その女の子に気付くとすぐに乱入して、対戦を始めました。

勝負のほうはまぁ伊達に常連でなくて、その女の子を瞬殺。そこまではいいのですが、常連組の一人がその女の子と席を替わる時に言ったのが「女が格ゲーなんかやってんなよ。弱えーんだから！」という台詞でした。

僕はそれを聞いて、嫌な気持ちになると同時に恥ずかしくなりました。

今ゲーセン業界が厳しい中、みんなで盛り上げていかなければいけないのに、男だとか女だとか言ってる人たちがいるということ――そして同時に、格ゲーをやってる女の子を見て「珍しいな」と思った自分にもです。

格ゲー＝野郎というイメージがあるのは事実。でも、これからはそういうのをなくしていきましょうよ！　ゲームに男も女もないんだからさ！

大会の上位に女の子が出てきたり、男女ペアの2ON2大会が開かれたり……そんなアーケード業界にしていかなければならないと思います。

その日まで頑張れ女の子！　P.S.現に僕の知り合いに格ゲーで強い女の子がいます。「何で大会でないの？」と聞くと「変な目で見られるからやだ！」と言っていました。

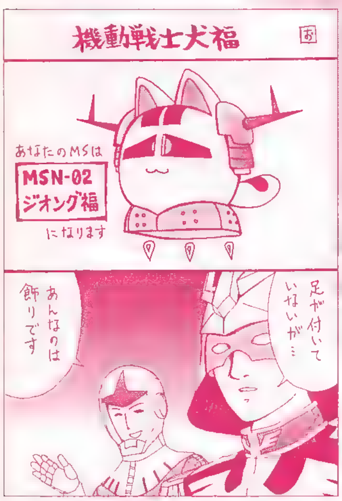
そんなことないですよね？

（神奈川県　神龍ケン君）

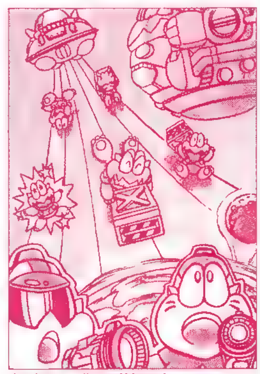
☆同じタイプの投稿を続けてお送りしましたが、これを読んで「全国のゲーセンがこんな風潮なのかな？」と決めるのは早計であります。

コアな女性プレイヤーが集う店もあれば、神龍ケン君みたいに女性プレイヤーを応援してくれる人だって大勢いるんですから！

女の子だって、臆せずにどんどん大会に出場してオッケーです。情熱と向上心で、負けない心を磨こう！



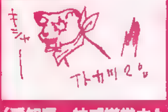
（静岡県　大山高嶺さん）
☆最近、ノリにノッてる大山嬢からおもむろに届いた一枚。ネタのジャンルを選ばない、恐るべきオールラウンダーと云えよう。



（愛知県　御影道行君）
☆ぎっちょんぎっちょん動くキャラを見てるだけで楽しかったですよね。

特別公開！ 投稿ハガキの裏世界

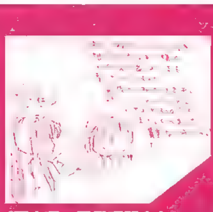
[illegible]



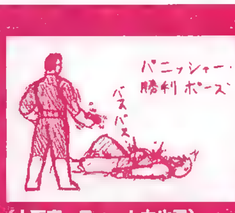
（愛知県　神威[illegible]さん）
☆大自然ってかんじ。



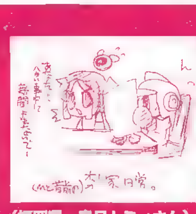
（和歌山県　草薙若菜さん）
☆妙な味わいアリ。



（岡山県　[illegible]さん）
☆うおーん、ええ話や。



（大阪府　ティーム力也君）
☆本当に殺しちゃうYO!? [illegible]



（福岡県　皐月トミィさん）
☆皐月さんのハガキの裏は落書き多くて楽しいぞ。



（秋田県　みーすたんさん）
☆ハガキ裏までプレス[illegible]うぅっ。

A-Fro ひみつ情報　サマーシーズンの到来とともに、ゲーセンにもビッグタイトルが続々と入荷！　「こんなに一気にニューゲームが発売されては財布が大変じゃのうフェフェフェ」と人事みたいに懐きつつも、とりあえずはゲーセン三昧の夏を満喫するのがよいでしょう。満喫した後はA-Froへの投稿も忘れずに。ご意見やゲーム日記、ニューゲームの感想などなど、おたよりをお待ちしてます！

アルカディア大漆布

あいうえお作文：題「アルカディア」

（埼玉県　リノシー君）
ア……明日に生きる俺たちには
ル……ルールなんかいらねえさ
カ……[illegible]
デ……デッカイ夢があるの
ィ……[illegible]
ア……[illegible]

怒りぶつけ処 A-Fro憤激マントル

今、オレはムショーに腹が立っている。その怒りはノーリスペクトの墓場のクソ力を溶かす万太郎の火事場のクソ力のごとき熱さであり、アンダーテイカーのラストライドのごとき激しさで、何ィ？　プロレスネタばかりで、しかもマニアック過ぎだあ!?　ウルセェな！　オレはこのスタイルで行くんだよっ!!……失礼。

とにかくだ、それだけ怒ってるのサ！　ゲームの難度が異様に高く設定されていることが多いからだ！　メタスラXとメタスラ3を例に挙げて説明してみよう！

まず、敵が異常に固い！　ボスなんかメタルスライムのような固さだぜ、まったく！　面全体が難しくなっているし、メタスラXはラスボスが出す小型UFOのビームが速すぎる。あれはフツーの人間には長時間避けられませんYO！　メタスラ3では1面のトラックから降ってくるパラシュート爆弾が、まるで隕石のように高速で降り注いでくる始末。あんなん、D&D TODのデイモスのメテオを避けるより1000倍は難しいですがな……。

メタスラシリーズは普通の人でも楽しめる貴重なアクションシューティング。デフォルトの難易度設定（メタスラ3は少し下げたほうがよろしいかと）で十分です。

そりゃあ、これらのゲームは少しウマイ人ならかなり長引くからインカムが下がるということは分からないでもないですけど、いかにも「早よ終わってくれ」と言わんばかりに高い難易度に設定されていては……。

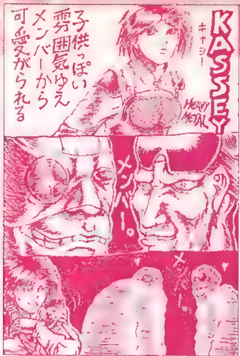
そのシチュエーションが「ほォ、ゲーマー魂を奮い立たせてくれるなァ!!」ってコトになる方もおられるでしょうが、家庭用ならいざ知らず、ゲーセンでそこまで難しくなってしまったら少なくともオレはやりたくありません。

ゲーセンに勤める方々には、利益も大事だと思いますが、手軽に楽しめる配慮をしていただきたいものです。

（大阪府　智・2君）

☆智・2君のマグマのような怒り、確かに受け取った。

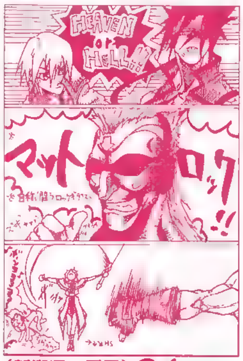
確かに殺る気満々のベリーハード状態だと、普通に遊びたい人は挑戦意欲も萎え、リピーターの減少に繋がりかねない。あえて上級者を狙っているのであれば、『激ムズ設定台！』とか難易度を目立つように表示してほしいですな。



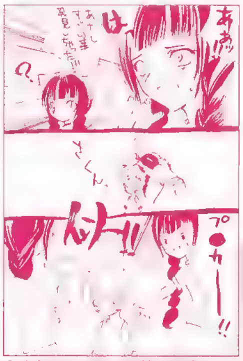
（静岡県　中村英明君）
☆こんなメンバーいやあああ！



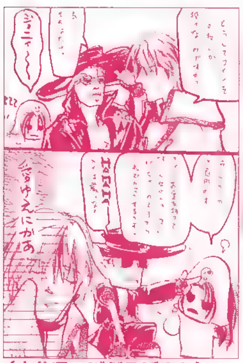
（大阪府　Mr.P君）
☆ポップン VS. SF開幕～終了。



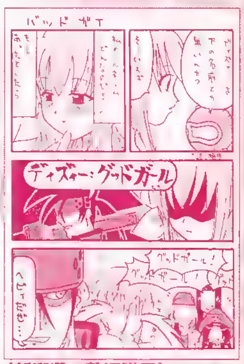
（新潟県　番君）
☆お、マトロはA-Fro初登場だ。



（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆似トランとか言ってみたり



（大分県　ぽぷろぱさん）
☆我が家の財務省ってやつかい。



（新潟県　芹沢謙君）
☆ギアいじめ、かっこ悪い。

プロギアSP トムとジュエリー



（東京都　地階さん）
☆親の仇討ちを忘れてませんか？



（東京都　タマ君）
☆本来の目的を見失っている説。



（東京都　サガ夫世界一さん）
☆ベタベタやんけー！
なめ方も堂に入っとるわい。

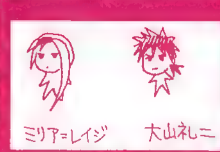


（広島県　湯川Mさん）
☆この世界、なんちゃってリーマンも貴重かもよ。

ハガキ裏に物申す

[illegible]裏は「なんとなく描いてみました」というのが一番いい」
「怒ターブレイン刊・アフロス著『ディーアーザ葉書裏』より抜粋


（静岡県　三百円君）
☆ポリズム着ぐるみに入ってたのは担当S。



（静岡県　大山高嶺さん）
☆零時に描いたとみた。



（石川県　故島良さん）
☆花組コラムス担当はきー氏に聞け！


（長野県　ささきいちいさん）
☆特徴をとらえてますネ。



（千葉県　なす君）
☆彼のハガキ裏は担当T お気に入り。

A-Fro ひみつ情報　岐阜県からの投稿が少ない説濃厚。岐阜県の読者様は一斉蜂起して……うぷす（狙撃される）！　（唐突にこーじ山下登場）前号のワースタ2001の記事を読んでくれた？　早速だが、クイズワースタショックの答えを発表するよ。答えは「16分以内」。○の中は「16」と書き込んであれば正解。なぜ読者コーナーにいるのかって？　フフ‥　それも含めてひみつ情報なのさ。

MMターボ 無理想無解決

アンケートハガキの片隅からゲーマーの日常をお届けするMMターボが始まるよ～。「っていうか、『鉄拳4』のタイトルロゴ、実は"4"の字に隠れて見えませんが、密かに『鉄拳4』になってませんか?」などと蒙昧無知ブリな自作自演を繰り出すコーナーでもある。㊐

さりげなく1色ページに出ている「アルカディアクーポンチケット」は、よくよく考えると凄いアイディアだと思います。ぶっちゃけた話「アルカディア」を買うと300円キャッシュバックされるってことですもんね。
愛知県民にはまだ縁遠い話ですが、いつかこの運動を全国に広げてほしいと思います。
(愛知県　ジーフリード君)
☆今はまだ首都圏など、一部で試行している段階ですが、ゆくゆくは全国に定着させたいですね。取り扱い店舗の近くにお住まいの方は、ぜひとも使ってみてくださいね。

6月号に「うるさい」などと書いてしまいましたが、ゲームに慣れるととても役に立っていることがわかりました。
ゴメンねセイラさん。
(東京都　中山君)
☆連邦筐体が隣接してると「右よ左よ左よ右よ！」などとボイスが重複してうるさいんですがオペレーターの皆さん！　……ゴメーソ。

ゲーセンの「連邦 vs. ジオン」ではジオン側。家庭用の「Gジェネ」では連邦側。こんなコウモリのような私は許されるのでしょうか?
(栃木県　エンジェらぶF君)
☆「ファッションとしてのジオニストっていいよね～。ジークジオン、みたいな?」とか言ってジャブローに尻尾振ってる担当Tよりかはマシと言えよう。

『ポップン6』には笑点のテーマがあるので、ボタンに名前を付けてます。
「木久蔵ボタン」とか「歌丸ボタン」とか。
(熊本県　さくらさん)
☆どうせなら、ポップ君じゃなくて座布団が降ってくるとよかったのにねッ。

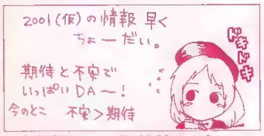
昨日トランちゃん(ビーマニⅡDX)に一目惚れしました。
あの冷たい視線がNiceです。
(千葉県　TA-29君)
☆ビーマニⅡDXの女の子キャラって、なんだか隷属せねばならんような雰囲気がありますよね。ゾクゾクするぜえ(変鯛)。



⬆(北海道　狼神涼希さん)
☆フフフ、どうよ、この不気味な浸透度。



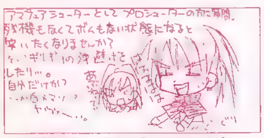
⬆(熊本県　葵花南さん)
☆熊本県民はいっそう発奮すべし。

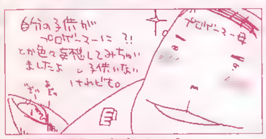


⬆(徳島県　月桐若葉さん)
☆期待のハガキ、すごく来てます。待て、続報!



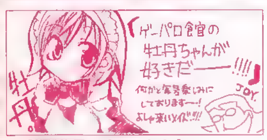
⬆(東京都　K.O.U君)
☆もっと落ち着いて掘るモギュよ。


⬆(愛知県　早乙女ナミさん)
☆脳が煮えてくる気分だよね、こんな時。

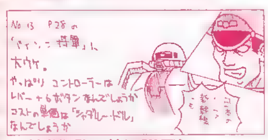

⬆(東京都　楽丸さん)
☆育てゲーとしても楽しめるZO!

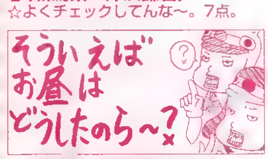


⬆(静岡県　けいと☆ねずみさん)
☆赤目推進委員会の差し金か。



⬆(福岡県　たこさん)
☆本誌唯一のメイドっコですけん


⬆(新潟県　芹沢謙君)
☆よくチェックしてんな～。7点。



⬆(千葉県　紗竜海斗さん)
☆腹減ってそれどこじゃなかったんだYO!

ガーデンローズ

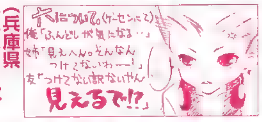
アルカデチャット県楽部に薔薇園はどう見えているのか、ドキドキ。



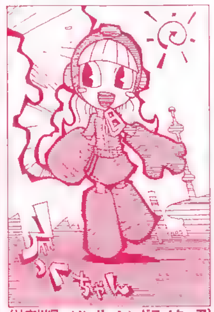
(島根県　薔薇園内御津闇慈代表かじやんさん)
☆暑中見舞いに伊達男とは実に薔薇庭的。



(東京都　桶田なりゆきさん)
☆目元も身体も魂も、キリリと引き締まってるね。



(兵庫県　ナナセさん)
☆いきなり六特集になってるとこが凄い。


(神奈川県　ソンガーシングライター君)
☆前号に引き続きロックチャン。流行か?



(北海道　狼神涼希さん)
☆早く恋人と海に行けるといいね(泣)。

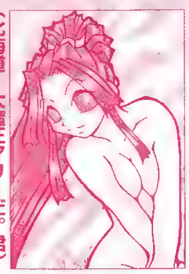


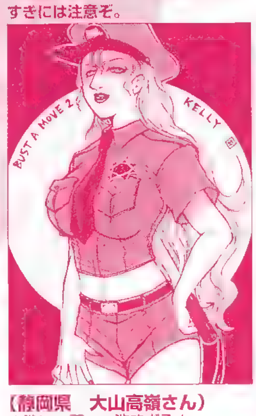
(静岡県　Seijigan.さん)
☆入団スタイル審査とかあったりして。

エルエロス村

最近、各地のゲームセンターにエロス村が勃興!
登録の届けはいらないが、やりすぎには注意ぞ。

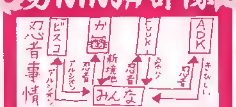

(北海道　丘群十三子さん)
☆獣化を解くのは人目のないところで。


(北海道　大魔王アリーだ。君)
☆お、精霊チックに見える舞ですね♪



(静岡県　大山高嶺さん)
☆渋い、否ッ、渋すぎる!
ポリスルックでバストアムーヴ!!

命とネタ尽きるまで……
アーケード 男NINJA部隊



(埼玉県　超兄抜君)
☆微妙に暗号化されてるのがニクい。


(福岡県　皐月トミィさん)
☆ノイズファクトリー様、豪血寺の続編を!マイルド調整版でも可。

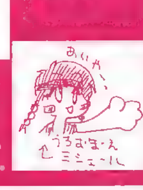
(富山県　よいち君)
☆ハガキ裏特集なんで、我ながら変な読者コーナーだと思ふ。

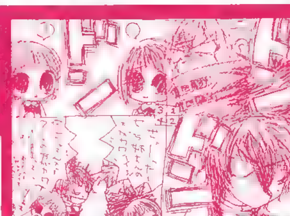




(沖縄県　JAXさん)
☆超ラメMAXレッド。

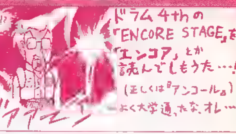
(東京都　守山いつかさん)
☆うろおぼえでいいから裏描き必須の方向で。




(北海道　久遠堂梨花さん)
☆裏描きの方に時間がかかってたりして。

A-Fro ひみつ情報　ここだけの秘密だが、微妙に掲載率が上がる情報をギブしよう。まずは掲載されているイラストを見てほしい。人物が右を向いている絵が多いよね(全体的に右向き多い説)。右向きのイラストをターっと並べると単調になるので、左向きの絵も入れてアクセントを織り交ぜる必要があるのです。全体の流れを読んで、欠けている何かを補うような投稿が載りやすいかも。

ゲーセン歳時記



（大阪府 [illegible]君）

スーツは我らの戦闘服だぜ

不況の影響もあってレトロゲーの入荷が多い昨今ですが、俺にとってはちょっとツライ。と言うのも、基本的に会社帰りにちょっと立ち寄りつつプレイという格好が多いため、ゲームをプレイするときはおおよそ背広姿である。これがツライ。

「別にいいじゃん」と思われるかも知れないが、違う！ 昔からリーマンゲーマーというのは「うら寂しさ」を漂わせているモノなのだ！

想像していただきたい。ゲーセンの片隅に置かれたレトロゲーを、ちょっとシワのよったスーツ姿で背中を丸めてうち興じるリーマンの姿を。これを「うら寂しい」と言わずして何と言おう!!

まごうことなき、俺が学生時代に見たジャパニーズビジネスマーンそのまんまやないか!! あっ、お前、今心の中で「こうはなりたくねーな」とか思ったろ！ 俺も思っていたがそうなっているんだ、仕方ねえ!!

「こいつ、そのうち『バーチャストライカー3』やるぜ」とか思うだろ！ いや、まったくその通りなんですが!!

ということで、せっかくレゲーがあっても、背広姿ではちょっとばかり躊躇入ってしまう俺はやはり功夫が足りんのか？ というかこんなことでためらうのは俺だけなのか？

（佐賀県 諸江カズノリ君）

☆このページを読んでおられるサラリーマンゲーマーの方も多いと思いますが、たとえ背中に哀愁漂わすとも、心の中には燃える冒険心を抱いて毎日を生き抜きましょうぞ。アルカディアは日々戦うゲーマーを応援しております！


（東京都 PAFさん）
☆……一人だけ、ごく自然に混ざってる人がいるんですけど〜。新ユニット?

悲しいけど、これって戦争なのよネエ〜の巻

我が最寄りのゲエセンに『機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン』が入荷してから、早一カ月……我輩は、未だ孤独な戦いを続けている。

これは、実話を基に構成された、戦場ドキュメンタリーである。

5月某日。今日も、我輩はひとりだ。幾度にも渡る連邦軍の侵攻を退け、ただひたすらに援軍を待ち続けた。

……が、来ない。待ち続けるその間にも、連邦のモグラどもは親の仇を取らんばかりに襲いかかってくる。

かたや、我が同志であるジオン軍は……見て見ぬふりだ。向こうの台で呑気に一人プレイを始めている。

なぜだ!? 敵である連邦軍はともかく、なぜに同軍であるジオンの兵士までもが我輩を見捨てるのか!?

……分かっているさ。我輩の、我輩の愛機が『ゾック』だからさ……（パイロット名・ケロ○軍曹）。

そりゃ、敵味方まとめてメガ粒子砲で串刺しにしたこともある！ だが……だからといって、付いたあだ名が「味方殺しのカムジン」はねえだろオイ！

……誰かが来たようだ。ふん、どうせ敵の増援……。

「味方の援軍が現れました」

……ええっ！ 味方!? 援軍!? パイロット名は……「タマモ二等兵」? 何て粋な奴なんだ！ しかも機体がジオンの魂（旧ザク）ってアンタ最高だぜ！

そして我輩と二等兵の戦いが始まった。ある時は、彼のザクを優しくメガ粒子砲で援護。ガンダムに襲われている時は、激しくメガ粒子砲で援護。時々彼ごと串刺しにしちゃったりもしたけど、そこは愛嬌♪ 我がゾックはリバーシブルな体と9門のメガ粒子砲を巧みに操り、まさに八面六臂の活躍を成し遂げた。

初協力プレイの興奮も冷めやらぬ頃、彼……タマモ二等兵は、再び我輩の戦場に現れた。機体は……ガンダム？

「やっぱ、ローコスト機使えないっスよー」

「……!!」

……昨日の友は今日の敵。戦場に、また一つ連邦の墓標が増えた。

我輩の名はケロ○軍曹。今日も、まだ見ぬ友軍を捜し求めている。

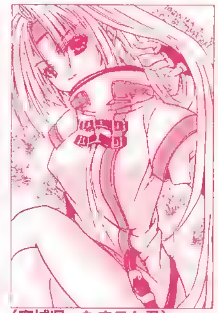
（東京都 モドキハイザック君）

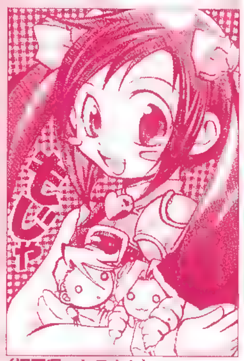
☆ゾックが自分の僚機の時って、ロックオンできない方向からおもむろに飛んでくるビームが超恐えんですけど。3対1じゃねえか！ と思うのは気のせいではあるまい。

「って言うかさ〜、前にいる敵より、背後にプレッシャーがあるってどういうこと〜?」（RED氏のガンダム対戦風景より抜粋）

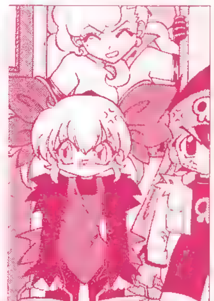


（東京都 Re-Tercel君）
☆シューティングの自機など、硬派メカイラストも待ってるぜ！


（宮城県 たまごん君）
☆ミリア、実は女子に人気がある説。女子高で人気出る説。

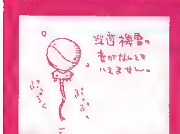

（福岡県 たこさん）
☆すっかりジャス学のマスコット的存在となりましたにぇ。


（山口県 末吉誉亮君）
☆敵はネスツ、運命を蝕む壁。打開策は、走り抜けるだけだ！


（福岡県 倉長行矢さん）
☆手のかかる生徒を2人も抱えて、マジョリア先生も大変。


（群馬県 C岡田君）
☆どんな精神状態で描かれたのか……。そんな郷愁に似た思いに駆られるこの頃。

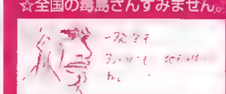
他にもイカすハガキ裏が結構あるんですが、[illegible]が書ければ、忘れた頃に帰ってくる予定です。

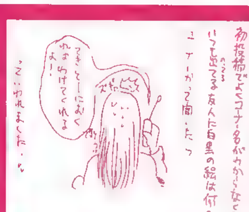

（愛知県 原哲子さん）
☆海底大戦争の時のハガキ裏より。



（東京都 楽丸さん）
☆ハガキ裏の落書きにおいては、[illegible]ラン王なのである。


（三重県 猿天化G君）
☆全国の毒島さんすみません。


（群馬県 C岡田君）
☆上記のGAHAHAハガキ裏より。


（山口県 喜多和荻さん）
☆リベラルさでは帝都随一そ。


（大阪府 虎杖せなさん）
☆かわゆいのねん。



（大阪府 えりめぐみさん）
☆……単純にええええ〜。

A-Fro ひみつ情報
今回はスペースの都合上、アフロ後記がはみ出しに来てしまった説。つーかVF4も発売間近なので、それらしい名前見かけたら対戦よろしくにぇ。（企画バトルポップン派閥・担当T）
次ページで投稿初心者講座モドキを偉そうに語ってますが、私も投稿者時代は一方的な恋文投稿ばかりでした。まあ、ゲーセン友達に話すような軽いノリで気楽にいきましょう。（柵太郎）

「なさけむよう」の荒くれBOYS

そいつとの出会いはあまりにも突然だった。『Gダラ』と『エスプレイド』に挟まれて設置されているそのゲームは、店内に異様な瘴気を撒き散らしていた。『PIT FIGHTER』。

……微妙な実写画面に『モーコン』を思わせるバイオレンスシーン！ デモ画面のサウンドが人間の断末魔でデンジャラスに演出されているのも、無駄に俺のヴォルテージをレッドゾーンに突入させる。

さらに、店長直筆と思われる「漢ならコレを殺れい!!」の殴り書きインストに、ついに俺の理性は吹っ飛んでしまった。いそいそとコインを投入し着席、しかる後にスタートボタンを押す……が、なぜかゲームが始まらない。

「ははぁ～ん、これはコインを呑んだな？」

思わぬアクシデントにも決して取り乱すことなく、俺は毅式転移で店員を呼びに行った。

俺「このゲーム、絶対『風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律』に触れますって！ ……つーか、コイン呑まれました」

店員「ああ、Cボタンを押してみてください」

店員様の冷静&紳士的な対応に、改めて自分のダメ人間っぷりを再認識しながらボタンを押す俺様……おぉ～い、始マタヨ～！ 初心者に対する格闘ゲームの敷居が高くなったと言われる昨今、ゲームを開始するのにもこれだけの苦労をするようになったのか……などと感慨に浸りつつも、とりあえずゲームを始める。

プレイヤーが選択できるのはバズ、カトー、タイの3人。どいつもこいつも世紀末覇王列伝にノミネートされていそうな濃ゆい連中だが、ここは無難にバズを相棒としてチョイスする。

そんなこんなで、やっとこさ画面の中でのリアルバウトは開始された。最初の敵である「黒タイツをお召しになったレスラー風のニクイ奴」は、適当にボタンを押しているうちにGO TO HELL……と、次の瞬間、俺の目に信じられない光景が飛び込んできた。

フォークリフト上にて祝福を受けるバズに「残虐行為手当て」なるものが支給されているのだ。

オイオイ、そんな手当ては究極神拳の使い手でも受け取らないだろ!? などと冷静&的確にツッコミを入れつつも、俺の思考回路は完全に停止してしまった。

その後、バズがどのようにして撲殺されたのかは知ったことではないが、スペシャルアタックを決めるたびに自分の大胸筋を必要以上に誇示する彼の雄姿のみが、網膜にハッキリと焼きついていたのであった。

また一つ、ゲーセンが腐海に消えた……。

（東京都　天(中略)17君）

☆モーコンに先駆けること2年、取り込み格闘の祖として人気を博していた残虐アクションがピットファイターである。見かけたら一度はプレイしてみてケロ！



（埼玉県　お嬢サマーズ・ASⅡ君）
☆これは懐かしい(ダブルミーニング)。姫様っておデコ広い人多いね。



（神奈川県　岡本雅也君）
☆有無を言わせぬ力強さが、砕け悪を！ 喰らえ脳髄を！(恐)



残虐行為手当て配当中の図。
海外ver なのは平に許してくれい。

次回募集

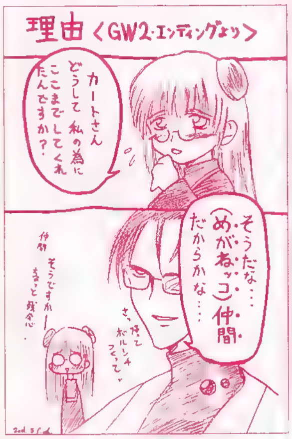
次々号募集のコーナーですが、その前に東京都にしまん君の心の叫びを聞いてくれ。「アルカディア編集部の皆様、はじめまして、(中略)。お願いなのですが、いつか『**めがねメインイラスト大会**』なるものを開いていただけないでしょうか……。自分、メガネの方が大好きなもので」

オーケーオーケー、我々アフロズもアーケード業界に携わる以上、眼鏡っ娘特集は避けては通れない宿命だと思っていたところさ。カルマというやつですな。

よって「A-Fro GLASS MANIA2001」を企画したいのですが、折しもCMYKページの次号募集では「ポップン大会」が先行アナウンスされている……。

というわけで、10月号のA-Froでは禁断の企画バトルと相成りました。より多くの投稿が来た企画が広いスペースを分捕れるという寸法ですな。

メガネ騎士団の諸君は領地獲得のため、イラスト・文章投稿の聖戦に参加するしかないぞ！ 眼鏡の御旗のもとに!!



（神奈川県　天川直樹君）
☆漫画に限らず、眼鏡ダイヤグラムや眼鏡日記、これでいいのか眼鏡っコ座談会2001なども募集する次第でアルファ電子。

ARCADIA FRONTIERS　投稿ルール番外編“投稿FIRST STEP”

「投稿のやり方がわかりません」　―そんな悩みをかかえるチルドレンにレクチャーしたい。投稿のやり方ってやつを。

まずは投稿に踏み出せない初心者の心理から分析＆対処ナリ。

●「投稿したくても書くネタがないし……」

ネタがなければ作ってしまおう。その日、ゲーセンで遊んだことを日記形式でさらりと綴ればネタの出来上がり。本当にフツーの日記でも、担当コンビは必ず目を通すので、面白い部分があればガッツリ掲載することを誓う。

●「でも、私って文才ないし、字が下手だし……」

しんぱいごむよう(byリューイーグル)、激情のままにぶちまかれた単語の羅列であっても、担当達が掲載向けにリライトするぞ。案外、破天荒な文章に光るセンスがあったりするのだ。

●「でも、アタイって画才ないからキャライラ描けないし……」

君は常連のハイレベルな作品に合わせようとして、無理をしてないか？ 人がダメなら、ネコを描け。得意分野、自分の土俵でファイトするのが投稿の基本だぞ。もちろん、上手い人の作品から勉強するのも忘れずに～。最近少なめの横イラストを狙うと掲載率アップかも。

●「こんな変なハガキ、出しちゃっていいのかしら……」

変な葉書、我々は大好物。というか、常連の葉書の5割は「こんなネタですいません……」なる謝辞が述べられているという事実(笑)。後悔先に立たず、投函してから精一杯悔やもう。

――後編につづく！

★世界一わかりやすいCGイラストデータ投稿規則

サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけ葉書サイズ(実寸は約15×10cmだから3対2の比率だね)を守り、かつハガキサイズより大きく描いてくださると小生幸せである。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。あらかじめCMYKモードで作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大抵の形式に対応できますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式(.psd)形式です。JPEG(.jpg)形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合は、クオリティを75～95%以内でのセーブを推奨。

※郵送の場合はJPEGではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！

☆画像の受け付けデータ容量を引き上げました！

サーバーのパァワーアープ (by獣王記)により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました！ これで高画質の気合CG投稿がドシドシ送れまするわね。

●E-mail投稿時のアテンションプリーズ

メールで投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに！ 何かに当選した時、プレゼントが遅れないシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

次々号10月号の締切は……7月19日(木)消印有効！

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com



餓狼 -MARK OF THE WOLVES- 発行／MAZURKA STEP



MARK

ギャグ　シリアス

誕生日ネタに代表される、ほんわかした味わいのお話が多いですね。画力のアベレージも高いし、お手頃なボリュームの1冊です。



A5版　オフセット　36P　表紙1色
300円分の無記名小為替＋160円分切手＋宛名カード
〒183-0052　東京都府中市新町2-13-18 星野荘7　田中春美

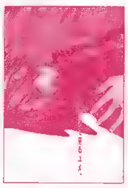
鉄拳3 発行／てなもんや。



夜が明けて見るユメ

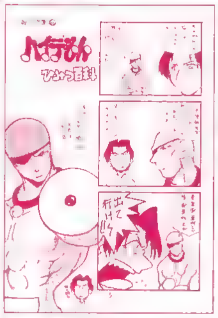
シリアス

レイアウトも話も上手い！スッキリした見やすい絵柄で心理面もキッチリ描いていますぞ。女性向け度はさほど高くありません。



B5版　オフセット　60P　表紙カラー
700円分無記名小為替＋240円切手＋宛名シール
〒457-0014　愛知県名古屋市南区呼続1-17-5　生田智美

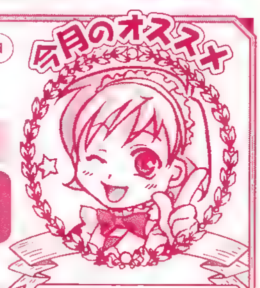
KOFシリーズ 発行／北天の鬼神



ハイデもん

ギャグ

B5版　オフセット　36P　表紙1色
400円分の無記名小為替と200円分の切手
〒176-0001　東京都練馬区練馬1-41-19　コーポ樋口305　福井貴雄



殺人的暗黒ギャグ即死コンボ満載の1冊です！

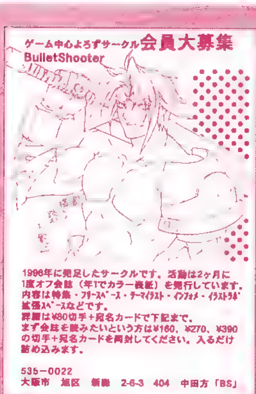


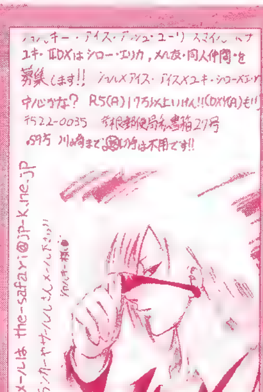
機関銃なみの速度で炸裂する笑いの吹っ飛ばし攻撃！『ドラ○もん』パロは存外難しいのですが、ひと味違うダークさと殺傷力で笑わせますぞ。1～9Pのショートギャグ12本。

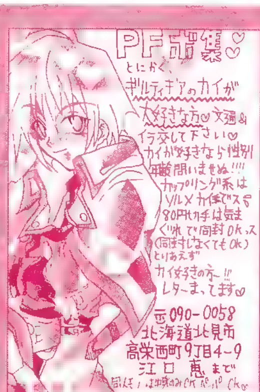
あくまでも怒チームパロの線を崩さず、『ドラ』ネタもキッチリ盛り込むバランスの良さがお見事！　3コマに1回の割合で仕込まれた暗黒ギャグの嵐があなたを襲います！

伝言板

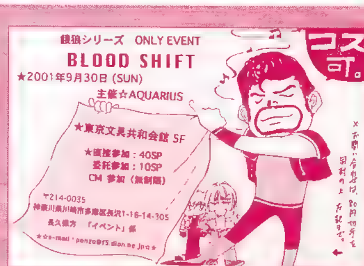
イベント友達もここでゲット？







★パンフコミケ参加者募集
サークル「PARANOIA」ではオールジャンルパンフコミケの参加者さんを募集してます。詳しい内容を知りたい方は80円切手を同封して下記まで！　同人物使用ＯＫっスよ。
〒296-0044　千葉県鴨川市広場910－2　高橋彩生



このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★お友達さがしてます……
K'大好き激好きなのですが、お友達いないんです。20歳以上で女性の方、おてまみ交換とかメル友とかなってほしいなぁ。
〒743-0065　山口県光市上島田4丁目8-9　河添真由美

メイドの控え室

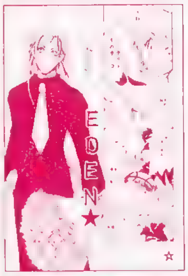
今回と次回のコラムはコミケ特集。次回は夏コミの歩き方上級編。よりスムーズにスペースをまわり、より楽しくコミケを遊ぶ方法を掲載予定！　いや大したことは言わないんですけどね（笑）、21世紀最初のコミケを、皆さん楽しんでくださいね。もちろん当館では、夏コミ合わせで作った同人誌の投稿も大歓迎！　手ぐすね引いてお待ちしております！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。 ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。（何かのリストなど） ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。 ■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー又は4コマが多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

餓狼伝説シリーズ　発行／Nitro Ruin

餓狼三十路伝説



研究　ギャグ　イラスト

オリジナルキャラによるテリーインタビュー、若テリーと30テリーの比較など盛りだくさんの内容！　他にシリアス短編も1本収録。

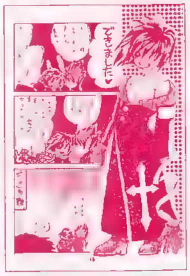
制作者より：テリーさんの三十路記念本です。[illegible]ゲスト8名様を迎えた[illegible]個人誌。オマケ付き！



B5版　オフセット　60P　表紙2色
400円分の無記名小為替と送料分の240円切手
〒191-0055　東京都日野市西平山1-22-33　草刈幸子

ポップンミュージック　発行／男前ハンターズ

DEDE



ギャグ　4コマ

ラブラブ度0の3人が繰り広げるヒドめドタバタギャグ集。ユーリがえげつないまでに非道ですな。絵柄やトーン密度は濃いめです。

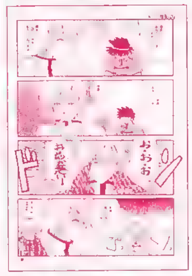
制作者より：[illegible]2人はデビル[illegible]。女性より[illegible]におすすめします。[illegible]



B5版　コピー　24P　表紙カラー
200円の無記名小為替＆200円分の切手
〒870-1175　大分県大分市富士見ヶ丘7-97　宮明むつえ

ギルティギアX　発行／金星世界

20世紀ギア



ギャグ　4コマ

1～2Pのショートギャグと4コマが約20本、テンポがよくてボリュームは満点です！　随所に登場するロボカイがかわいいです～。

制作者より：GGXオールキャラ（＋ファニー）のギャグ[illegible]いますよ～。



B5版　オフセット　36P　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋240円分の切手＋宛名カード
〒441-3421　愛知県渥美郡田原町東鎌田18　廣中美保



暑い夏はそろそろです
準備を始めましょう

夏コミ先行企画前編

夏コミの迎え方 サークル参加編

ジョイ「今年の夏コミは8月10～12日の3日間、東京ビッグサイトで催されます。アーケードを含むゲームは基本的に1日目の予定。サークルの皆様には当落通知もすでに届き、オフセット印刷の方はそろそろシメキリに突入、という頃ですな」
牡丹「はいはーい、ジョイさん！　今回はあたしにここ、仕切らせてください！　あたしサークルの皆さんにお願いがあるんです！」
ジョイ「……いいですが、失礼のないようになさいね」

こうしてくださると売り上げ倍増？

牡丹「お願いその1！　釣り銭を充分に用意してほしい！　たまにまったく準備してないサークルさんがいて、足止めくらうんです。そりゃ、続けてるウチに釣り銭が切れちゃうのは仕方ないけど、出だしの時ぐらいは対応出来るようにして下さい」
ジョイ「当然、お客の側も前もって千円札や小銭を大量に用意して出かけた方がいいですな」
牡丹「お願いその2！　中身を確かめられる見本誌を用意してほしい！　販売用の本を手にとって見るのは、ちょっと気が引けるんです。必ず買うとは限らないし……。『見本誌』って書いた札を貼るか、ビニールカバーを掛けたやつを1冊用意してくれると、見る方も気軽に手が出せて、その結果買う人も増えると思うんです」
ジョイ「そうですな、もちろん見本誌でも見る前に一言『いいですか？』、見て買わないときは『すいません』とか黙礼するとか、その程度の礼儀はほしいところです」

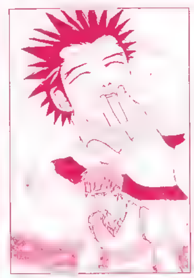


思いやりと責任感を忘れずに

牡丹「お願いその3！　スペース番号を明記してほしい！　コミケ会場は広いので割と道に迷います。サークルさんは看板を立てる際、そこにサークル名だけでなくスペース番号を書いてもらえると、捜す方はと～っても助かります！」
ジョイ「そのサークルさん目当てでなくても、今自分がどこにいるかの目安になりますしね」
牡丹「ふう、こんなところかしら。ジョイさんはなんかないですか？」
ジョイ「そうですな。落としても、最低1回スペースには来てほしいですな。実は以前、サークル参加で当選しながら、肝心の本を間に合わせられなかった知人がいたのです」
牡丹「それで、どうしたんですか、その人？」
ジョイ「当日、自分のスペースは椅子が積まれたままにして、他のサークルさんを回っていました。『ウチは初参加で、楽しみにしているお客さんもいるわけじゃないから別にいいよ』と言ってね」
牡丹「コミケは落選するサークルさんも多いのに、それはちょっと無責任な気が……」
ジョイ「せめて椅子を下ろし『すみません落ちました』と書いた紙を置くくらいはしてほしかったですな。しょせん趣味の範囲ですから、仕事や学業の都合で同人関係が後回しになることもあるでしょう。しかし趣味だからこそ、自分に厳しく責任を持って行動してもらいたいと思うのです」
牡丹「趣味だからこそ、責任。うん、サークル参加者も一般参加者も、責任と思いやりを大事にしてほしいです！　皆さん頑張ってくださいね！」

ジャスティス学園　発行／Weeping Willow

どきどき。



18禁

2人のいけないスキンシップを濃密に描いていて、かなりえっちいです。1人称小説で恭介視点での作品3本、伐視点×1本収録。

制作者より：[illegible]介と[illegible]のどきどき♥な[illegible]小説を4本お届けします。えっちありなのでご注意！



A5版　オフセット　68P　表紙1色
500円の無記名小為替＋240円切手＋宛名シール
〒150-0022　東京都渋谷区恵比寿南2-1-11　AMビル9F　青田美枝

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前、住所、年齢、電話番号、連絡可能な時間帯、お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係　メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。8月末に掲載を希望する人は7月20日(金)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

やっと来ますねェ～鉄拳4。もちろん今までの鉄拳もゲームとして、対戦ツールとして完成の域に達しており、ゲーセンや家庭で遊ばれまくっているわけで、その盛り上がりは増すばかり。
じゃあインターネットではどうなのよ、ってことで今回はあらゆる鉄拳関連サイトから、ポータル的な活用、情報交換、攻略情報といった三点に着目してピックアップ。ガンガンアクセスして活用し、来るべき「鉄拳4ライフ」に備えよう。鉄拳プレイヤーならば一度はこれらのホームページに目を通してほしい。
今回のCGサイトは、ストIIキャラでピックアップしてみました。10年以上脈々と築き上げられた世界の住人たちの魅力を感じるべし。
掲載を希望するサイトや扱ってほしいお題は下記のアドレスまで！
post@arcadiamagazine.com

「鉄拳」サイト

TEKKEN-WebSTOP
http://www.interq.or.jp/orange/stop/tekken-webstop/

検索　キーワードに該当する情報を探す機能
リンク　他の同系ホームページへリンクできる
お絵描き掲示板　画像を貼り付けることができる掲示板

鉄拳専用検索ページ

インターネット上にある鉄拳関連サイトだけの検索機能を提供する、登録型のデータベース検索サイト。検索時のキーは「攻略（対戦、コンボ、キャラクターなど）」「ファンページ（イラスト、小説、コスプレなど）」「日記」「交流」などがあげられる。検索結果は、バナー、サイト名、コメント、登録日時、検索キーなどが表示されるので、自分の行きたいサイトであるかが即座に確認できる。検索の仕方がわからない人でも、わかりやすいヘルプが提供されているので安心してアクセスできる。鉄拳サイトを運営している管理人はぜひ登録を！



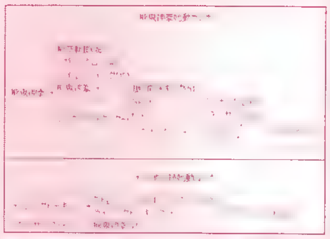
メニューから飛べるお絵描きBBSも鉄拳専用。たまにスゴイ（？）書き込みがあるので、要チェック。

ザ・ジャいアニズム同盟
http://www16.tok2.com/home/gonta/

隠し　特定条件でゲーム中に出現する様々な隠し要素をピックアップ
攻略　プレイヤー自身が収集した攻略情報が満載
空中コンボ　空中コンボを研究している

ま～ったりとしつつ見る、圧倒的攻略情報サイト

ゲーム攻略をメインコンテンツとしているサイトで、鉄拳攻略は「三島工業高等専門学校」というコーナー名を持ち、攻略本いらずを目指している。掲載されている情報は、初心者向けであるシステムの解説に始まり、キャラクター別の基本技一覧やコンボ一覧、その他の魅せ技と小技、といった具合に即実践で使える情報が満載であり、攻略本いらずの謳い文句に偽りはない。攻略や技の記憶で硬くなった頭は、鉄拳用語辞典のコーナーで笑いながらほぐそう。鉄拳プレイヤーならば一度はコーナー全体に目を通してほしい。



画面はコンボ紹介の様子。トップページからは「三島工業高等専門学校」をクリックしよう。

鉄拳BBS
http://www.tekkenbbs.com/

掲示板　自由に意見交換できるオーソドックスなもの
情報交換　プレイヤー同士が最新の情報を交換する
チキン掲示板　「チキン」なことをテーマに語り合う掲示板

鉄拳に関するBBSならココ

数ある鉄拳の掲示板の中でも質・量ともに充実しており、鉄拳プレイヤーならば常にチェックしておきたいサイトのひとつ。掲示板は、キャラクター別をメインとして、チキン掲示板、鉄拳種類別（執筆時は鉄拳4への想いが盛り上がっている最中です）掲示板がある。
キャラクタ別掲示板では、ひとつひとつの技を細かく検討している。連続技の開発や苦手キャラ対策なども日夜検討されており、非常に濃い内容を持つ。もちろん、掲示板初心者でも自由に参加して、より深く鉄拳を楽しめるよう活用してほしい。なお、鉄拳チャットにも適宜参加してみよう。



全ての掲示板はトップページからジャンプできる。鉄拳4で、レイアウトはどうなるか？

「ストII女性キャラ」CGがチェックできるサイト

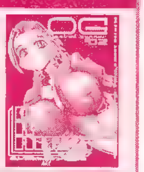
AI-Mai茶屋　はるやん
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/6759/

アーケードCGはSFシリーズだけでなくカプコン系のCGを取り扱っている。印象的な色使いのカラーイラストと瞳が印象的な白黒イラスト、どちらも楽しめる。なお、聖闘士星矢もアリ。



HGH　18禁　HG茶川
http://tryton.com/HGH/

カプコンキャラのイラストは同人活動を記したコンテンツの「WORK」内で見られる。コンテンツの内容はサークルの活動状況やCGデータ、CG作成のTIPSなどがあるので参考にしよう。



plumage room　羽太郎
http://www.din.or.jp/~bcat/

カプコンのキャラを中心としたイラストが多数展示されている。管理人はキャミィが好きとのことだが、一方でカプコンキャラの押さえるべき（？）イラストは一通り展示されている。



梁依克基の仕事部屋　梁依克基
http://www.ctb.ne.jp/~siruby/

カプコンものは春麗が取り扱われているが、イラストはオリジナルが中心。CG製作過程も見ることができる。お絵描き掲示板で展開される「りれーおえかき」はアツイので要チェック。



幻相少女胎　18禁　せんばた搭
http://member.nifty.ne.jp/senbata/

オリジナル、CG集に掲載したものなどが展示されており、絵柄と色塗りがあいまって、落ち着いてCGが楽しめる。Fei-Yen嬢CGもあるので、そちらもぜひ、楽しんでもらいたい。



VC　めかるま
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/8539/

カプコンのキャラなどがポップンのイラスト調にデフォルメされており、独特の世界が築かれている。ポップン化はパソコンゲームのキャラにまで及んでいるので、そちらが好きな方もどうぞ。



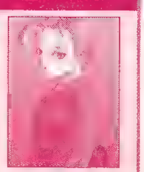
T-Na's Web Site Trigger　T-Na
http://www.interq.or.jp/www1/t-na/

オリジナルとゲーム系のCGを展示している。ゲーム系はメーカー・ゲーム別に分類されている。マスコットと呼ばれるソフトのデータも提供されているので、使っている人はチェック！



CELLULOID　K.C.
http://celluloid.g-z.com/

独特のタッチと色使いが印象的なCGが展示されている。CGのコメントには使用ツールも記述されているので、参考に。「Junk」コーナーもクォリティ高し。お絵描き掲示板もアツイです。



かねびいのいんちき道場　かねびい
http://www1.linkclub.or.jp/~h-kaneko/

CGは「落書き道場」に展示されているが、掲載イラストはその中でゲーム別に分類されている。ゲーム以外のイラストもあるので、自分の好きなマンガやキャラなども探してみよう。



TIPS wwwの泳ぎ方

インターネットを利用する上で回線速度はとても重要。その回線速度は接続方法で決まるワケで、今もっともアツイのがADSLだ。
このADSLはダウンロード速度が速く、アナログやISDNと比べると約10倍以上の時間短縮が期待できる。回線費用も数千円ということで、費用対効果は抜群。IT先進国の韓国のインフラもコレ。
「そのADSLって何よ？」という方のために情報を提供しているのが「Broadband Networking Report」(http://www3.ocn.ne.jp/~adsl/)。ADSLとは何ぞや？　から始まり、管理人の体験をもとにした導入レポートなどの情報がゲットできる。
「で、ADSLの工事やプロバイダはどう選ぶの？」という方には、料金から利用可能地域まで一目でわかる「比較.com」(http://village.infoweb.ne.jp/~fwnk7304/provider/adsl.htm)がオススメ。
っつーことで、あなたのお宅もADSLはどうスか？　機会があればパソコンショップの店頭デモで速度を体験すべし。
次号では、モバイル環境での接続方法についてTIPsする予定デス。

地球規模親子喧嘩、最終決戦!!

ついに姿を現した「鉄拳4」。そのオフィシャルストーリーを、余すことなく掲載!!!!!!!!!!!!!!!!

鉄拳4 TEKKEN 4™

設定資料集



STORY
鉄拳4ストーリー

二年前、平八は闘神の捕獲に失敗した。

しかし、闘神が残した血痕や皮膚組織、蹄を研究員に持ち帰らせ、それらから得た遺伝子情報に、平八自身の細胞組織から読み取った塩基配列を組み入れ、新たな生命の筐体を開発しようとした。

だが、研究は容易には成功しなかった。

そして多くの実験を重ねた結果、闘神の遺伝子を生命体に組み込むには、「デビル化の因子」が必要である、という結論に到ることとなる。同時に、自らの血にデビル化を促す要素が欠けることを平八は知った。

デビル化を促す要素を持つ者……風間 仁。「The king of iron fist tournament 3」で闘神を倒した仁は、平八に撃たれ、倒れた。

しかし、彼はデビルと化して平八をなぎ倒し、飛び去っていった。

以後、仁の行方について知る者はいない。

平八は仁の足取りを追わせるが、その消息は掴めなかった。

しかし、その調査の中で興味深い物を発見する。それは20年前に撮影されたという一枚の写真。

そこに写っていた物は、全身に火傷を負い傷ついた男の遺体だった。その遺体の背中は、翼が半分隆起したように変形していた。

その遺体が20年前に火口に葬り去った息子、一八だと確信した平八は、徹底的にこの遺体の行方を追った。

そして、遺伝子学分野で躍進を続けている新興企業"G社"に行き当たる。

G社は、入手した肉体の遺伝子データを解析し、新たな人体を生み出そうとしていた。研究に使用された肉体、データはそれぞれネブラスカ、ネパールの研究施設に厳重に保管されていた。

調査の結果、この事実は平八の知るところとなる。

12月25日金曜日、クリスマス。

G社がネパールに持つ最高機密研究所は、鉄拳衆の急襲を受けて瞬く間に陥落。

施設の低層階は木っ端微塵に爆破され、巨大ヘリコプター群によって研究を記録したハードディスクが略奪される。

時を同じくして、平八の率いる別部隊がネブラスカ地下研究施設内に侵入、一八の肉体が保管されている棟を襲う。

保管部屋の中に流れ込んで行く鉄拳衆たち。ヘリの中で、平八は作戦の成功を確信していた。

しかし突然、先陣を切った鉄拳衆が何者かに吹き飛ばされ、床に崩れ落ちる。驚いた平八は、身を乗り出してモニターを睨んだ。

部屋の中から、ゆっくりと姿を現す大きな影……それは紛れもなく一八だった。

一八はG社の研究施設で、蘇生に成功していたのだ。その体をG社に研究素材として提供することで、自らの体に巣喰うデビルの正体を突きとめ、二分した自分の統合を果たそうとしていた。

そして、平八と三島財閥を打ち倒す……その欲望を満すために力を蓄えてきた。

しかし、またしても平八によって志を打ち砕かれたのだ。

怒りに打ち震える一八は、武装した鉄拳衆をほぼ壊滅させ、炎の中に姿を消した。

一八を取り逃がしたことに平八は激怒し、不幸な報告者は殴り飛ばされる。平八の脇に控えていた色白の最高研究顧問アベルは、平八に早急な一八の捕獲を促す。平八は、じっと一点を凝視しながら考えを巡らせ、ある決定を下す。

「The king of iron fist tournament 3」から2年を経だてた今。三島平八率いる巨大財閥、三島財閥の後継者の座を賭けた「The king of iron fist tournament 4」の開催が世界中に報じられた。今大会の優勝者、最後に三島平八を倒した者には、三島財閥の総帥としての地位が献上されるという。

謀略と知りつつも平八打倒を目指し、一八はトーナメントに赴く。

STORY■20年前。平八に敗れ、火口に投げ捨てられた一八。デビルと化して一命を取り止めたものの、瀕死の重傷を負い、死体同然の状態だった。……数日後、一八の体は島民によって発見され、新興企業"G社"に売り渡された。

一八はG社の集中治療室で蘇生する。そしてG社が自分の肉体組織、デビル化のメカニズムに興味があることを知った一八は、自らの体を研究者たちにさらした。この研究を利用して、自分の体に眠る得体の知れない三島家の血、その謎を突きとめコントロールできれば、強大な力が得られると考えたのだ。そして平八と三島財閥を打ち倒す……その欲望を満たすに於いて、G社は絶好の場所だった。

それから20年後、G社は一八を対象とした研究によって飛躍的な躍進を遂げた。その中で、一八は自分の価値を利用し、G社の中でも重要なポストに就いていたが、20年前の平八に対する憎しみは消えることはなかった。

ある日、突然の襲撃と略奪でG社は壊滅的な打撃を受ける。またしても平八によって打倒の志をくじかれ、一八は怒りに打ち震えた。

そして突然のトーナメント開催の知らせ……一八には、自分を誘い出そうとする平八の謀略を察する。しかし、それを知りつつ一八は、平八の打倒を目指しトーナメントに向かうのだった。

三島一八
■[Kazuya Mishima]

●三島財閥総帥、三島平八の1人息子。子供の時、「獅子は自分の子を千尋の谷に……」の故事にならった平八により、谷に突き落とされ、大けがを負う（胸の傷は、その名残。第一回「The king of iron fist tournament」大会で優勝し、平八を谷底に落とすが、第二回大会で優勝した平八に、火山の噴火口に落とされる。「鉄拳2」出場の風間準との間に、息子・風間仁をもうけている。



開発コメント●正式な復活。気合も入ってます。 道着の右サイド辺りから、風格が漂っていると良いのですが……。(川野 琢嗣)



スティーブ・フォックス

■[Steve Fox]

開発コメント●「格ゲーのボクサー」の歴史に残るようなキャラになったと思います。パンツのデザインには彼の、「ルーツへのこだわり」が込められています。(川野 琢嗣)

初出場

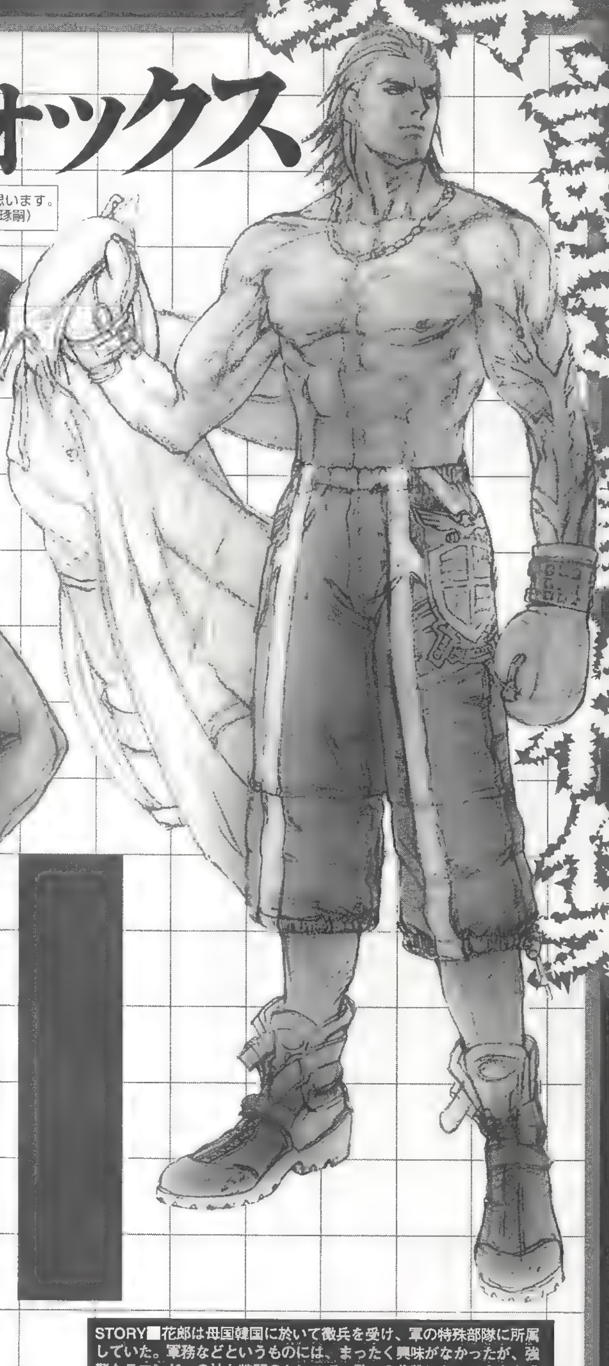
STORY■世界チャンピオンの名を欲しいままにする若きミドル級ボクサー。21歳。勉学にも長け、飛び級でオックスフォード大学を卒業。彼の天才的な試合展開、無駄のない攻撃と防御は、多くの人々の関心を集め、そして魅了し続けた。

幼い頃から今の両親に養子として育てられた彼は、自分の出生、そして腕に残る大きな傷痕の理由を探し求めていた。ボクシング界で活躍し続けることも、有名になることでいつの日か生みの親が名乗り出てきてくれて、すべての理由を明らかにしてくれることを願ってのことだった。

そんな中、大きなタイトル試合への出場が決まるが、何故かプロモーターに試合で負けるよう強要される。その試合はマフィアが仕組んだ大規模な賭け試合だったのだ。しかし彼は八百長試合を拒み、試合に勝ってしまう。

大きな損失を被ったマフィアは、裏切った彼を消すため追っ手を放った。身の危険を感じた彼は、ロンドンを離れてアメリカで逃亡生活を続ける。しかし、このままでは自分の存在は世の中から消え失せ、人知れず殺されてしまう。両親に再び会うこともできないだろう。そう考えた彼は、世界が注目する大きなトーナメントに自分の身をさらそうと決意する。

そんな彼の目の前にある巨大な街頭モニターには、「The king of iron fist tournament 4」のCMが映し出されていた。





●ペク・トー・サンを師匠に持つ韓国のテコンドー使い。現在21歳。2年前、賭ストリートファイトで無敗を誇っていたが、たまたま修学旅行で韓国に来ていた風間仁と引き分けの決着になってしまい、それ以来、仁との決着をつけるため、仁の後を追っている。

開発コメント●まんま道着、になり過ぎないよう鉄拳3の2Pのテイストを下地にしています。何者にも縛られたくないというファランの性格が出るようデザインしました。2Pにも愛を注いでます。使って下さい。(川野 琢嗣)



花郎

■[Hwoarang]

STORY■花郎は母国韓国に於いて徴兵を受け、軍の特殊部隊に所属していた。軍務などというものには、まったく興味がなかったが、強靭なテコンドーの技と戦闘のセンスで、数々の作戦において大きな成果を上げていた。軍隊の規律をまったく守ろうとしない花郎に上官達は手を焼いていたが、英雄的な存在となっていた彼に口出しすることはできなかった。

しかし、その一方で、花郎の中には虚無感があった。軍での日々は武闘への欲求を満たすものではなかった。時折ストリートファイトで荒稼ぎしていたころの事を思い出す。そしてその事を思うたびに、一人の男のことを思い出す。風間仁。初めて引き分けに追い込まれた男だ。あの時のように純粋な、素手での闘いに身をさらしたい。

そんなある時、花郎は、「The king of iron fist tournament 4」の開催を知る。……仁が現れるかもしれない。花郎の中で、数年ぶりに血が騒いだ。軍施設を抜け出し、トーナメント開催地へと向かう花郎。仁も三島平八も何もかも打ち倒し、三島財閥のすべてを手中に収め、大いなる自由を手に入れようと久々の躍動感に見舞われていた。

初出場

クリスティ・モンテイロ



■[Christie Monteiro]

STORY■投獄中のエディに技を伝授した、伝説のカポエラマスターの孫娘。現在19歳。

ある日、クリスティは「The king of iron fist tournament 3」から帰国したばかりのエディと出会う。身寄りのない彼女は、希望していた大学進学を諦め、働きながら一人で暮らしていた。獄中でカポエラマスターから、伝授したカポエラを孫娘に伝えるよう依頼を受けていたエディは、彼女を引き取り短期大学に通わせると共に、彼女にカポエラを教えた。

彼女には間違いなく、格闘家としての祖父の血が通っていた。彼女は二年間で、エディに匹敵する強靭なファイターに育った。しかし、彼女が学校を卒業した時、エディは突然、父を殺した敵を討つのだと言い残して彼女の前から姿を消す。エディは父を殺したシンジケートの先に、ある黒幕を突きとめていた。それは一八である。エディは一八を追うため、ブラジルを後にした。

突然のエディの失踪にクリスティは戸惑いを隠せなかった。そして彼女はエディの部屋で行き先の手掛かりを探した。そしてかつて、エディからよく話を聞かされていた「The king of iron fist tournament」の記事を見つける。

彼女には理由は分からない。しかし、エディは恐らくそこに向かったのだ。彼女もエディを追うため、大会への出場を決意する。



開発コメント●憧れのエディーを追って……設定からは思いつめた雰囲気になりそうなキャラですが、明るく乗り切るラテン系の女性に……。ドロドロしがちな鉄拳の世界で、シャオユウとは違った突き抜け方ができたかと思います。(川野 琢嗣)



●ワン・ジンレイを拳法の師匠に持つ、遊園地が好きな女の子。現在18歳。2年前（鉄拳3時）、香港に立ち寄った平八のヨットに潜入し、ちゃっかり来日。その実力を見た平八に、「The king of iron fist tournament」大会出場者としてスカウトされる。平八が理事を勤める三島高専の生徒で、平八の孫である仁と同級生。仁が失踪するまでは、一緒に平八の家に住んでいた。



STORY■数年前に失踪した仁の消息は依然分からないまま月日が過ぎ、暁雨は三島高専の三年生になっていた。彼女は未だ三島財閥の保護下で生活しながら勉強し、自分の拳法スタイルを磨いていた。しかし暁雨の気持ちの中で、何かが変わりつつあった。以前のような特別な目的もなく修行を積み重ねていく毎日が、今の彼女にはとても窮屈に感じられたのだ。

そんなある日、暁雨宛に差出人不明のEメールが届く。

『暁雨、そこにいては危険だ。君は三島平八に騙されている。すぐにそこから逃げ出せ。君の身には危険が迫っている。』

彼女は事実を確認する返信を打ってみたが、返事はなかった。しかし、このメールが仁からのものではないかと思い始めたとき、その内容がにわかに真実味を帯びてくる。

それ以来、暁雨は三島平八とこの財団に疑問を抱くようになった。そんなタイミングを計ったかのように三島平八から鉄拳トーナメントへの参加を促された時、彼女は冷静ではいられなかった。そこに仁が現れるような気がしてならない。どうしても仁に会いたい。そして、トーナメントを通じて自分の知らない三島財閥の真の姿を知りたい。彼女はそう強く願っていた。

開発コメント●「三島財閥の真の姿を知るため」が今回の大会参加のテーマです。ひたむきさがUP。大人度もちょっとUP。デザイン的には近未来的ともいえる鉄拳4の世界観を体現するキャラを目指しました。(川野 琢嗣)

凌 暁雨

■[Ling Xiaoyu]

鉄拳4 設定資料集



ポール・フェニックス

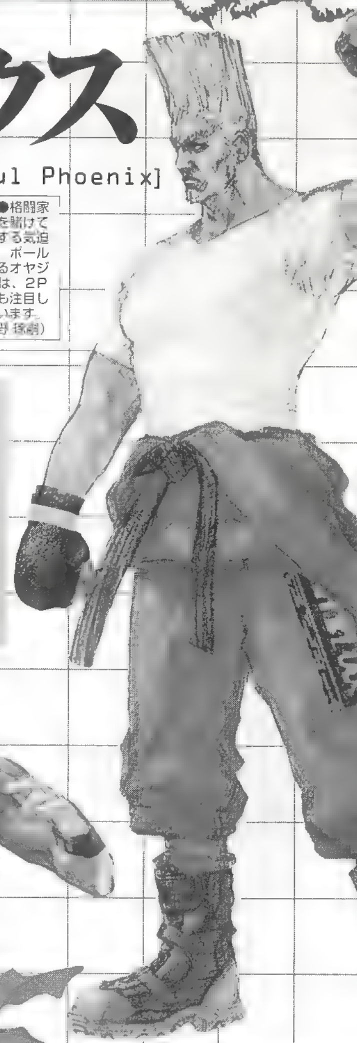
■[Paul Phoenix]

STORY■「The king of iron fist tournament 3」で勝ち続け、最後に闘神さえも倒したポールは、勝利を確信して意気揚々と帰郷する。しかし、世界中に報道された優勝者はポールではなく風間 仁であった。闘神はポールに倒された後、第二形態へと姿を変えて復活し、闘いは続行していたのだ。

ポールは自分が優勝者であると主張したが、周囲の人々はそんな意固地な態度に呆れ、次第に彼から離れていく。ポールに憧れの眼差しを向けていた少年達からもバカにされるようになり、以前は数多くあったCM出演の依頼もすっかり来なくなった。そして道場さえも閉鎖に追い込まれ、すっかりポールは落ちぶれてしまう。

そんなある日、彼は道に落ちていた新聞を目にする。そこには「The king of iron fist tournament 4」開催を知らせる記事が掲載されていた。ポールは自分の全てを賭けて今大会を征する気迫に燃える。今度こそ、正真正銘、俺が勝つのだ！

開発コメント●格闘家人生のすべてを賭けてこの大会を征する気迫に燃える… 。ポールも復活を賭けるオヤジ組です。今回は、2Pのデザインにも注目してほしいと思います。（川野 琢嗣）





●「宇宙最強」を目指す規格外柔術家。現在48歳。20年前、「三島財閥に強いヤツがいる」という噂だけで三島家に乗り込み、鉄拳衆を壊滅状態までノシた後、一八と引き分けの死闘を行なう。その後、一八と決着をつけるため、一八をストーキングしている。前大会でフォレスト・ロウを盗む。



開発コメント●お父さん再登場！！今大会には、フォレストが大事にしまっていたビンテージシューズを勝手に履いて出場していることに（デザイナー2人ぐらいの間で）なっています。（川野 琢嗣）

●マーシャルアーツ使いの中華料理人。48歳。フォレスト・ロウの父。吉光がバラまいた金を元手にマーシャルアーツの道場を開き、ベク・トー・サンの道場破りなどに会いながらも、経営を続けている。ポールと友人だが、前大会で息子を盗まれたことを怒っている 。

マーシャル・ロウ



■[Marshall Law(48)]

STORY■マーシャル・ロウは、息子フォレストが禁を破って前大会に参加したことに腹を立て、その後1年間、大会の類への出場を禁じた。その間、新設道場の運営の傍ら、道場の一階に出店した激安チャイニーズレストラン『マーシャル・チャイナ』を切り盛りしていた。店は想像以上に話題を呼び、破竹の勢いで全米チェーンの展開に成功する。

ところが昨年末フォレストが家出をし、意気消沈しているところに追い打ちをかけるように、『マーシャル・チャイナ』チェーンは同業者が出店した後続店の影響を受け、成功からわずか一年で経営破綻してしまう。土地と建物は売りに出され、道場も閉鎖を余儀なくされ、マーシャルは生きる目標を失ってしまう。

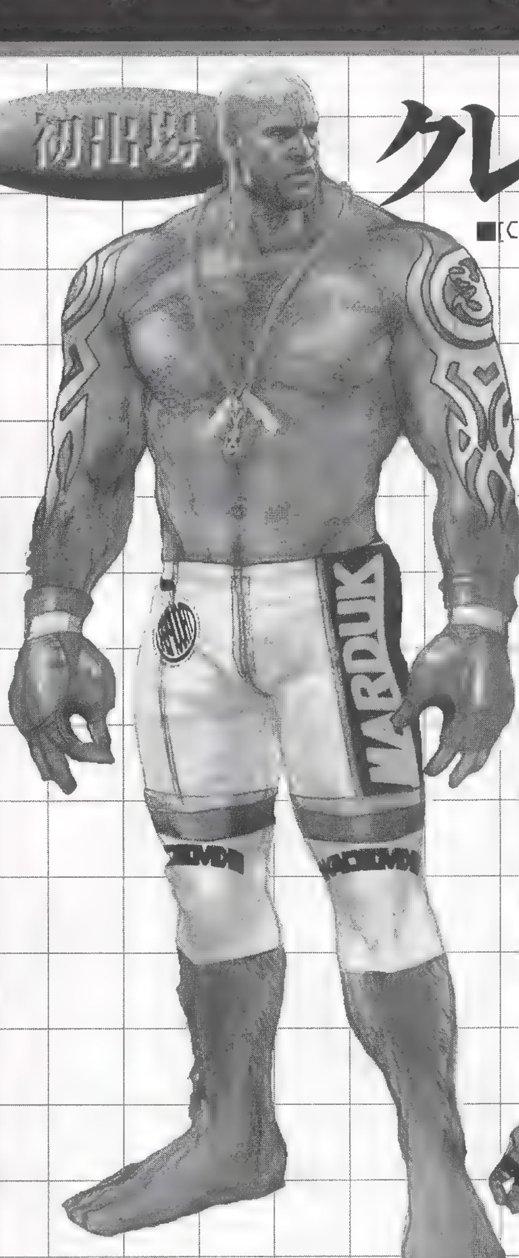
そんな彼の元に飛び込んできた「The king of iron fist tournament 4」の広告。自宅のソファでだらしなく酔いつぶれていたマーシャルは、それを聞いて跳び起きる。これだ……これにすべてを賭けるしかない。優勝すれば失われたすべてのもの、いや、それ以上が手に入る。

がらんとした道場の中で彼は上半身をはだけ、死にものぐるいのトレーニングを始めた。こうして彼は一カ月後、ものの見事に元の肉体を取り戻す。野獣のような執念も合わさって、彼はこれまで以上の闘志に燃えていた。

初登場

クレイグ・マードック





■[Craig Marduk]

STORY■デビュー以来、4年間無敗を誇ったバーリトゥーダー。28歳。
　彼は一度リングに昇るとまるで人が変わったかのように凶暴化した。対戦相手への容赦ない攻撃には観客が目を覆うこともしばしばで、彼の所属する協会も彼の処遇には手を焼いていた。
　そんな折り、小さなスキャンダルに巻き込まれ、好機とばかりに協会から追放されてしまう。彼はやがてすべてに嫌気がさし、表舞台から姿を消す。それ以後も協会や社会に対しての憤りが消えることはなかった。そして1年後……彼はアリゾナの小さな酒場で絡んできた連中と喧嘩になり、止めに入った客と合わせて30人あまりの男達を素手で半殺しにし、そのうちの一人を殺してしまう。

　アリゾナ州刑務所に彼が投獄されて、2年が過ぎたある日、何者かによって支払われた保釈金によって彼は突然釈放される。その直後、彼の元に一通の封筒が届けられる。その中には「The king of iron fist tournament 4」開催を知らせる記事の切り抜きと、航空チケットが入っていた。

開発コメント●獰猛かつクレバー、という微妙なバランスのキャラです。残虐性は鉄拳史上でもかなり上位だと思います。遠くから見ても「ヤバイ！」と思えるキャラになるよう心がけました。（川野 琢嗣）



吉光

■[Yoshimitsu]

STORY■地球規模の環境変化を受けて、世界中で難民生活者が増大しその地域も日々拡大していた。
吉光は卍党の頭領として、人々に食料や居住区を与えるべく活動に心血を注いでいたが、慢性的な資金不足と人材不足に喘いでいた。

　そんな折、吉光は「The king of iron fist tournament 4」の開催を知る。優勝すれば三島財閥の全てを手に入れられるという前代未聞のトーナメントだという。それを聞き、吉光は三島財閥と卍党の統合を夢見る。三島財閥の蓄財と施設を我がものにできれば、もっと多くの人々を救うことができるのだ。
　吉光は「The king of iron fist tournament 4」に参加を決意し、救いの手を求める人々のために三島平八を打ち倒すことを誓う。

●宇宙忍者。？歳。富者から財を奪い、貧しい者に配ることを旨とする義賊「卍党」の頭領。以前は女忍者・州光を卍党を統率する片腕として使っていたが、現在は破門している。

開発コメント●「虫になっちゃった？！」毎回大きく見た目が変わるキャラですが、4ではこうなりました。虫になったのではなく甲虫状のバイオアーマーをきた忍者です。よろしくお願いします。
（川野 琢嗣）



STORY■キングの育ての親でもあるアーマーキングが死んだ。

　二年前。病状が悪化し、ちょうど降ってきた雨の影響もあるのか、体調を崩していたアーマーキングはとある酒場に立ち寄っていた。その日、主治医に止められている酒を飲み少し酔いが回った頃、店の奥で始まった喧嘩の仲裁に入った。相手は、止めに入った男がレスラーだとわかると、さらに凶暴さを増して喧嘩を挑んできた。その男は何か恨みでもあるかのごとく、執拗に拳を叩きつけた。受けた拳をすべてガードしきったとは言え、アーマーキングの肉体は激しくダメージを受け、ついに雨降る地面にうつ伏した。意識が薄れゆく中、さらに彼を蹴り続ける男の暴力すら、もうアーマーキングは感じなかった。

　キングはアーマーキングの墓石の前で、自分の手でこの男を倒すことを誓った。その男はアリゾナ州刑務所に服役している。キングはプロレストーナメントで稼いだ賞金をつぎ込んで保釈金を支払い、男を釈放させた。そして「The king of iron fist tournament 4」の記事と航空チケットを送りつける。キングは宿敵、バーリトゥードを振りかざすこの男との対決のため、トーナメントに向かう。

開発コメント●髪を振り乱し、復讐に燃えるキングの今までにない凄味を感じてください。そしてアーマーキングの仇を討ってください。（川野 琢嗣）

●事故で死んだプロレスラー・初代キングの遺志を継いだ二代目覆面レスラー。現在30歳。初代キングがファイトマネーを寄付していた孤児院の出身。見よう見まねの技だけで闘い連戦連敗を続けていた二代目キングを見かねたアーマーキング（初代キングのライバル）に、技を教えられる。



キング

■[King]



そんなんARIKA
小林真文
これはARIKAの広告と見られます…………
第いちにーさんたくさん部
なんか そんなん ARIKA 来たその次か？
？
ええと その辺りで 百回を越えるそーですョ
おや 計算が……
数えとけ!!!
ハヘ
ってか このオヤジ何なんだッ
母さん！ピンチです！
こんちこれまた今回も全くネタがないにょろよ～～
イエ～～～ってちょっと！新手のイヤガラセじゃないでしょうねッ!!?
イエ～～な
いやいやホントにゆすってもたたいても何も出ないにょろ～
き～～～!!?
にょろ
困った時の西谷社長にょろ
お久しぶりです (株)アリカ社長 西谷です
え～ボクのまとめた怒首領蜂攻略法ですが……
踊りよけ有ショットで
本当になーもないんだわ!!?
アリカ社内ゲーム株情報
怒首領蜂株 ストップ高更新
テトリス株 高値のまま横ばい傾向
ん～そうにょろね～ アリカ社内の動きといえば開発の倉林くんがモバイルパソコンを買って～
ダレがそんなサマツな情報知りたいっちゅうんじゃー!!ッ
彼女募集中の開発の橘立くんの好みのタイプがわかったにょろ！「スチュワーデス」だそうにょろ！
それって「タイプ」か!!? ええ!!?
知るかー!!ッ
しいていえば職業だなーだッ
あ～あ全国誌でそんな個人的なこと書いちゃって…
知らねーっつの!!! そっちで責任かぶっとけー!!ッ
ハァッハァッ
う～～む
しょーがないにょろ 何か考えとくにょろよ
解散！
え～ん はじめから考えとけよう
スキあらば ヨタくんとママ
母さん今日も巻行だったョ
？
プルルルル
考えたから今夜21時渋谷のゲーセンに来るにょろ！
人ん家の都合も考えろ～～ッ
お義母さん!? 孫みさて下さーいッ
イエース！今かりですっ その足で取材に向いますっ
ええ、そーです ヤツです！ヤツのしわざです
呪われろっ 呪われろっ
ドドドドドドドド
そんでもって自分は来てやしねーーッ
あ～今別の店にいるにょろよ～
人呼びつけといて遊んでんじゃねーーッ
いやいやそれがこっちの店で「ファイティングレイヤー」入っているのを見つけて…
なにィ!!? そっちへ…
じゃあ今すぐ
来んな～～～
犬には「モンキーボール」をやってもいうにょろ
これはARIKAの広告です …たぶん だといいな
ウキッ♪
来たョ
本当に考えたんだよね……？何の解決になるか犬にもわかるよーにおしえてよ…
いーさ！モンキーボール面白いし～～ サルかわいーし～ バナナスティックも家にほしいくらいさっ
……まあいいさ そっちが遊べというなら
ゴールを目指せ私ッッ!!!
ああ しかし…… バナナ！バナナに目がくらむ～
本望～～～



アリカ社員大募集中です!!

【職　　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤 務 地】　恵比寿（本社）
【勤務時間】　10：00〜18：00
【交　　通】　JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有（3ヵ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給
※ゲームを１本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人材採用Ａ係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル付き）

●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）及び自分をアピールできるもの。

●応募作品（ネットワークエンジニア）
◎職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

■ 書類送付先 ■

〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

ARIKA

人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ
http://www.arika.co.jp

GAME MAKERS
News Transmitter

リリース情報からひとりごとまで、今月もゲームメーカーからメッセージが届いています。
お返しに、みんなで質問を返信しましょう！

The Future Is Now SNK

「オ、オギノ、ぼ、僕はもうダメだッ！」「奥野、じゃないや……レイモンド！　気を確かに持つんだ。ご覧、バスチーユに火の手がッ!!」「ああ、あれこそ革命の炎……。オギノ……、後を頼む……（ガクッ）」「奥野〜ッ！　じゃなかった。……レ、レイモンド〜ッ！」。こんな劇的なやりとりはありませんでしたが、今後SNK広報としてがんばっていきますので、宜しくお願いします。

(株)SNK　オスカル荻野

AM2 SOFTWARE R&D DEPT.#2

みなさま、こんにちは。毎日多くの方から『VF4』へのご意見をいただき、感謝感激のたくあんです。今年の夏は『VF4』だけでなく、7月中旬に『ビーチスパイカーズ』というタイトルが出ます。夏にピッタリの4人同時プレイ可能な、爽やかビーチバレーゲームです。簡単操作で熱い闘いが楽しめますので、ぜひプレイしてください！

AM2 OF CRI パブリシティ
たくあん

av

梅雨ですな、雨いっぱいですな。屋外で体を動かすのもなかなか難しい季節ですが、家にこもってばかりはいられませんぞ！　外出したら迷わずゲームセンターに立ち寄るのだ！　コンフェデ杯も終わり、来年に向けて盛り上がりつつある皆さんの気持ちを『バーチャストライカー3』がさらに熱くさせます！

(株)アミューズメントヴィジョン
広報　まさまさ

ADORES

日本人選手の活躍で熱く盛り上がるメジャーリーグ！　一方、アドアーズの直営店ゲームファンタジアでは、「Mリーグ2001」を展開中です（MリーグのMはメダルゲームのM）。大好評だった第1戦に続き、さらにパワーアップした第2戦をただいま準備中。次号で詳細を発表いたしますので、ご期待ください。

アドアーズ(株)
Mr.ポンポコ（大塚）

KONAMI

毎度どうもマンボでーす。ゲーセンで『マンボ・ア・ゴーゴー』を熱くプレイする太った男がいたら、それは私……。おやじダンサーズに入りたいと思うこの頃です。そうそう、ロケテスト中の『モンスターゲート』に大異変!!　新職業が選べます。その名もギャンブラー！　人生のるかそるかな人はぜひ。私も電車賃がなくなるまでギャンブルに興じる男として、ギャンブラーで楽しみます。

コナミ(株)　マンボ倉野

cave



G.REVOLUTION

梅雨真っ只中、いかがお過ごしでしょうか？　さて、この梅雨も明けようかというころに発売されます弊社タイトル『どきどきアイドル スターシーカー』ですが、もう予習はお済みでしょうか？　済んでない人は今号の攻略記事をチェック！　今年の夏は、スターシーカーモードでタイムアタックだ！

(有)グレフ　アキラ兄さん

CAPCOM

先月は代筆を頼んだわけではなく、締切を忘れてアメリカに旅立ってしまいましたとさ。さて、今月号は要注目！　『CAPCOM VS. SNK2』の全使用キャラが勢揃い。全キャラ知ってるだけでエライ！　かも。

この夏はVF4や鉄拳4なども稼動するし、むっちゃ熱い夏になりそうですね。全ゲームを極める感じで遊びまくってください！

(株)カプコン　オジー（尾島）

Seibu

今どき娘は1日5食〜♪　おかわり〜！　というわけで最近なにを食べても美味しく感じてしまう私どもはまたまた、6月末発売のDVD麻○ゲームを秘密裏に製作しています。

同時にお隣りの国向けギャンブルものも製作中ですので皆様、海外旅行の際には、ぜひに！

(有)セイブ開発
「祭りユニット研究家。」

SUNSOFT

毎度どーも！　サンソフトです！　今月もフレッシュなサンソフト情報を皆さんにお届けするために頑張っております。まあ、そうは見えないかもしれませんが（笑）。

そうそう、最近「見たよ〜（アルカディア）」とか言われることが増えたのですが、ど〜ぞ、ほっといてください。恥ずかしがり屋なので。と、今月も個人的報告で終わり。

サンソフト　広報気味　渡部

Sammy

ちぃーす！　暑いっすね。今年も猛暑なのかと思うと憂鬱でしょうがありません。現在、我が社ではGGX 3on3全国大会決勝の詳細の詰めを行なってます。前回のフェスティバル以上に充実した内容でお送り致しますので、ぜひみなさん来てください。前売り券は7月から発売予定！　決勝大会あたりなら話せることもあるような、ないような……（笑）。

サミー(株)　広報　竹中

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO



6月28日
対戦ネットキミック
ドリームキャスト　GD-ROM
ネット対戦麻雀

ミー的には「キミック」って時点で即買い決定ネ　カプコン・彩京のキャラと対戦できる一人プレイも良いけど、ネットワークモードでオリジナルジャンファイター作るのが最高。歴代ジャンファイターが全部作れるなんて夢みたいネ！まさにアメリカンドリームな麻雀ゲームだネ！っていうか、買え！

TAKUMI

『ナイトレイド』はいかがでしょうか？　プラススコアだけでなく、ぜひマイナスやニアゼロも狙ってやりこんでみてくださいね。
そして早くも当社では、タイトーさんのGネットシステムによる新作パズルゲームを鋭意開発中。プレイすれば、「タクミはシューティングだけとちゃうで～」ということが分かるハズ。乞うご期待！

(株)タクミコーポレーション
商品企画課　藪本 利彦

TAITO

どーも、いつもファンキーな語りでファンを魅了している松桐坊頭がお送りする魅惑の新着情報!!　ソニックブラストマンから早数年、大好評パンチゲームが幕之内一歩と共に帰ってきました。その名も『ハードパンチャー　はじめの一歩』。じめじめした梅雨の空を吹飛ばすこと間違いなし！　そして君は新人王を制することができるのか？

(株)タイトー　松桐坊頭

sega rosso

ROSSOでは、未発表タイトルの開発が着々と進んでいます。少しずつ遊べるようになってきて、今から完成が本当に楽しみです。早く皆さんにも遊んでほしいなあ……。そんなROSSOの情報はHPでチェック！裏話からスタッフ紹介まで、コンテンツ盛りだくさん。今後もどんどん増えちゃいます。お楽しみに!!

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

SEGA

東京ジョイポリスでは、7月上旬から9月上旬まで「1億円の昆虫展」を開催しています。海外のクワガタやカブトムシを中心に標本／生体の展示（50種）のほか、7種類に触れたり、買うこともできます。さらに、7月下旬にはウォークスルータイプのアトラクション2種をリニューアルし、皆様のお越しをお待ちしております。

(株)セガ　広報　田中

NOISE FACTORY

気が付くとすでに**梅雨入り**で、弊社は**修羅場**モードに突入です。もう休みは無いので、楽しみにしていた**USJには行けません**……。

(有)ノイズファクトリー　社の長

namco

今月から担当が替わりました。
とりあえず、今の注目株は『鉄拳4』。システム変更とか気になる点は多いでしょうが、心配ご無用。今までプレイしてくれた人たちも違和感無くプレイ可。つーか、さらにイカス。抽象的には、ドカーン！　バリーン！　グシャ！　ドゥバキ！　具体的には、特集記事参照。

(株)ナムコ　販売企画部　新井

TREASURE

ようやく発表された『斑鳩』。まだ画面を少々と、世界観や設定だけの紹介ですが、いかがでしたでしょうか？　システム等の詳細の発表は、今しばらくお待ちください。『斑鳩』について、ご意見、ご感想、ご要望等ありましたら、ぜひ下記の弊社HPのBBSにお寄せください。

http://www.treasure-inc.co.jp/

(株)トレジャー　前川正人

TECMO

突然ですが、お知らせで～す。先日のE3で発表した『DOA3』デモを、現在発売中の「Game Wave DVD」で見ることができます！　E3はもちろん、ゲームショウでも見逃してしまったというアナタ！　必見です。ちなみに表紙も、『DOA3』の新キャラなので、見てみてくださいね～。以上、宣伝デシタ。アルカディアさんゴメンナサイ……。

テクモ(株)　つっちー（土原）

Fuuki



?
この女の子は？

http://www.fuuki.com

Hitmaker

ついに『CRACKIN'DJ PART2』が稼動開始。みなさんもう遊んでくれました？　本作のウリはなんといっても"レッスンチューン（練習曲）"。カンタンにゲームの遊び方が覚えられるこの曲に、開発者の魂が込められているといっても過言ではありません！　初めての方も前作をやり込んだ方もプレイしてみてください。
http://www.hitmaker.co.jp/

(株)ヒットメーカー
広報　ケンサクエンジン

VISCO



BANPRESTO

7月といえば、暑い。暑いといえば涼む。涼む、といえばゲーセン。そう、こんな季節こそゲーセンに行こう！　7月はみなさんお待ちかね『カプコンキャラクター サマーパラダイスフィギュア』がいよいよ登場!!（148ページ参照！）　彩色変えで2タイプあるので、好きな色で集めるも、コンプリートするも、好きなキャラだけ獲得するもよし！
今年の夏はコレで決まりっ!?

(株)バンプレスト　小林

質問箱のコ～ナ～!!

読者のみなさん、たくさんの質問おハガキありがとね。今月は、京都市の「密菱自動車」さんから質問3連発です！

Q1.セガとセガ・ロッソは、何がどう違うのですか？
A.セガは大きい会社で、セガ・ロッソは小さな会社！　なーんて冗談だよーん。（小林 令奈）
●……事実かもしれんが、答えになってない。補足しますとセガの子会社がセガ・ロッソやアミューズメントヴィジョン、WOWなどですね。って、編集部で答えてどうすんだよ、rena!!

Q2.『デッド オア アライブ3』はアーケードで出ますか？
A.まだ、まったく未定なんです。なので、出るとも出ないともまだ……。ごめんなさい。ただ、みなさんの応援が多ければ多いほど、可能性も広がるので、「DOA」への応援はこれからも宜しくお願いしますね！（つっちー）
●可能性アリだな……。頼むぞ、つっちー！

Q3.小林さんとつっちーさん、どっちがイケてますか？
A.どちらともイケてるのは当然。(小林)
A.あの一、"小林令奈"と"つっちー"という時点で、とっても敗北感なんですけど……。五分五分でしょう……。ねぇ、小林さん？　（つっちー）
●ちなみに編集部での投票結果は、8対6で……。

★質問はこちらまで
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
エンターブレイン アルカディア編集部
「ニューストランスミッター質問箱」係

WOW ENTERTAINMENT

6月のセガプライベートショーに『犬のおさんぽ』と『エイリアンフロント』を出展いたしました。『犬のおさんぽ』は、発売がもう少し先になってしまうのですが、皆さんの期待にそぐわぬバカゲーとなっておりますので、今から体を鍛えておいてくださいね。『エイリアンフロント』は3D戦車対戦ゲームで、夏発売予定です。こちらもご期待ください。

(株)WOW　アンジェルス角村

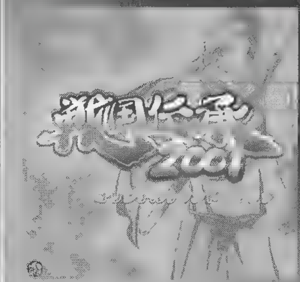
DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

じめじめした梅雨の季節もあと少しの辛抱。もうすぐ暑～い夏がやってくる。景気よく外に飛び出して、気分に合わせたVGMを聴きながら街を闊歩、なんてのもいいかもね。

戦国伝承 2001 オリジナルサウンドトラック／SNK



8年ぶりの続編、サントラで降臨

和洋折衷・異文化混交・新世紀コスモポリタニズムと言えるような、摩訶不思議な世界観を築き上げている横スクロールアクション「戦国伝承2001」。早くもそのサウンドトラックが発売される。

ただし、音楽的に「いろモノ系」というわけでは決してないので誤解しないでほしい。時にスリリングに、時にドライブ感をまといつつ、アクションゲームの音楽として一級品に仕上がっているのだ。

そのサウンドコンセプトなどの詳細は、左ページのインタビューを参照してほしい。

SCITRON DISCS／SCDC-00102　7月18日発売　¥1,890（税込）

①戦舟覆舟［オープニングデモ1］②自己紹介［オープニングデモ2］③狐疑逡巡［キャラセレクト］④前途遼遠［マップ画面］⑤阿修羅道［中国(CHINA)ステージ］⑥意気軒昂［日本(JAPAN)ステージ］⑦雲外蒼天［伊太利(ITALY)ステージ］⑧危急存亡［通常ボス戦］⑨寸善尺魔［ステージクリアー］⑩鉛刀一割［伯剌西爾(BRAZIL)ステージ］⑪厭離穢土［亜米利加(USA)ステージ］⑫漱石枕流［白鬼＆阿国対戦前デモ］⑬大悟徹底［白鬼＆阿国対戦後デモ］⑭忠肝義胆［白鬼＆阿国仲間になるデモ］⑮艱難辛苦［京都(KYOTO)ステージ］⑯追根究底［最終ボス対戦前デモ］⑰愚公移山［最終ボス戦］⑱天下太平［エンディングデモ］⑲稲麻竹葦［スタッフロール］⑳傾家蕩産［ゲームオーバー］　全20曲

KEYBOARDMANIA full-sized collection



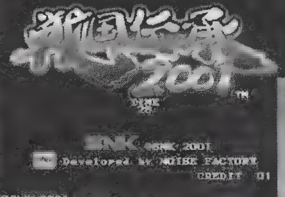
もっと長く聴きたいあなたに

キーボードならではの流麗な旋律で、楽曲への評価が高い「キーボードマニア」シリーズ。もっと演奏時間が長いバージョンを聴きたい――そんなニーズに応えた嬉しい作品である。

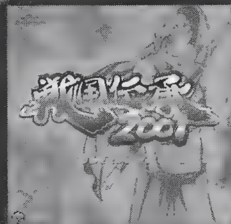
従来のサントラに収録されたロングバージョンに留まらず、書き下ろし新バージョンを8曲収録(M①②④⑤⑨⑪⑫⑯)。小川文明、難波弘之、西脇辰弥といった豪華ゲストアーティストの楽曲、ポップンミュージックでも絶大な人気を誇るnatural bearとKiyommy＋Seiyaの曲も3曲入り、聴きどころ満載の１枚だ。

コナミミュージック／KMCA-114　7月25日発売　¥3,059（税込）

①Amajiro／SUZY CREAM CHEESE ②Smoky Town／Q.U.A.D ③Mighty Guy／CHIHOMI ④My Love／Q-mex＆CHELSEA ⑤VITALIZE／SPHINX ⑥Onion Ring／Sense Of Wonder ⑦Henry Henry／SUZY CREAM CHEESE ⑧Threshold Lebel／Tatsuya Nishiwaki ⑨Blessing／Q-mex ⑩まっさら／natural bear ⑪HEAVEN'S GATE／MAGIC Project ⑫しりとり／Fantastic Factory ⑬Pink Rose／Kiyommy＋Seiya ⑭Cycletron／Sense Of Wonder ⑮Illegally Sane／Tatsuya Nishiwaki ⑯Citta del sole／Q-mex　全16曲



©SNK 2001
Developed by NOISE FACTORY



INTERVIEW OF THIS MONTH

from "戦国伝承2001 オリジナルサウンドトラック"

（有）ノイズファクトリー代表取締役　　スタジオ・アクア サウンドクリエイター

featuring 伊集 桂子 & 田中 敬一

8年ぶりとなるシリーズ続編が登場した「戦国伝承2001」。

純和風なタイトルとは裏腹に、様々な国々を所狭しと駆け回り、日本人以外のプレイヤーキャラも存在する。こうした摩訶不思議な多国籍感覚は、このシリーズの系譜を色濃く感じさせるものであり、前作・前々作をプレイした者にある種の懐かしさを禁じ得ない。

そして、そこに流れる音楽もまた、多国籍感を助長するのに重要な役割を担う。果たして、この作品の音楽はどのような意図の元に制作されているのか？

不思議な雰囲気はどこからきた？

――和風をベースにしながらも様々な国々・人物が登場する作品になっていますが、音楽に関してはどのようなコンセプトで作られたのですか？

伊集　企画側からは、和風テイストのロックやポップミュージック、恐怖映画調などを作ってほしいと依頼しました。

――ちなみにどんな作品をモチーフに？

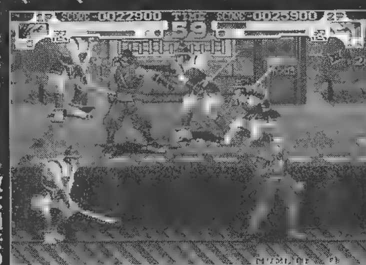
伊集　ちょっと恥ずかしいのですが、映画では「ゴーストハンターズ（※1）」のサントラなどを聴きながらイメージを固めてましたね。

戦国伝承シリーズのテーマはB級映画の「JAPON」なんです。

田中　開発当初、伊集さんとの打ち合わせでは、「様々な国のステージがあるが、それは気にせずに和風をベースにした海外B級忍者映画っぽい曲」というコンセプトでした。あまりそれらしくしすぎるとかなり曲がチープになってしまうため、「そういう雰囲気がする」という程度に留めています。



伊集さんは「戦国伝承」第一作から関わってきた。愛着も深いことだろう。



最も出来に満足したという日本ステージ。ビルの屋上・地下鉄が舞台。

今改めて聴いてみると、個人的には「もう少しB級映画っぽくしたほうがよかったかな？」とは思います。

――今回、田中さんが作り上げた音楽を、伊集さんが初めて音楽を聴かれたときの印象は？

伊集　田中さんとのプロジェクトは回数をこなしていますので、彼の作り出す曲への信頼は絶大なのですが、唯一私がズッコケタ曲がイタリアステージでしょうか。よ～く聴くと三三七拍子が……。サンプルを聴いた時は固まってしまいました。

反対にピッタリだった曲は日本ステージです。

――シリーズ新作の音楽を作るにあたってご苦労された点、挑戦意欲をかきたてられた点はありますか？

伊集　世界観は現代、しかし敵は過去の亡霊たちという「ギャップ」を曲によって調和してもらう必要がありました。そのため、重要な部分は田中さんの感性に頼る必要性が強かったです。

田中　「戦国伝承」シリーズということで特に気をつけたことはあまりないです。私自身あまり続編という意識はなく、まったく別物として考えてましたので。

個性的なキャラや独特の味付けなどに関しては「豪血寺一族シリーズ」とかで十分慣らされているので（笑）、あまり苦労はなかったです。でも、SE（効果音）が伊集さんから受け取ったリストの説明だけでは、何の音なのか想像もできない物があったような気がします。まあ、これも毎度のことなんですが（笑）。

挑戦意欲という点では「戦国伝承」シリーズだからと言うより、超久々のネオジオ（MVS）での開発でしたので、過去のそれと同じ方法ではなく、今までの経験を生かした新しい作り方ができないかということでいろいろと試しました。

久々のMVSに凝らされた趣向

――MVS用の基板を使用する場合、他の基板と比べて意識することはありますか？

田中　現在主流の他の基板と比べると、やはり少しスペック的に見劣りする部分があるとは思いますので、それをどう補っていくかというのに気を使います。

そこで考えたのがBGMのADPCM（※2）でのストリーミング再生（※3）です。

従来MVSでのBGMはパラでサンプリングしたADPCMの楽器音やFM音源を何音か使用して、それらを使ったシーケンスデータで再生していました。

しかし今回の「戦国伝承2001」では、通常の音源でカンパケまで作って、その波形データをそのままROMに入れて、ストリーミングで再生するという方式を取っています。

この方法だと基本的には無限に音を重ねられますし、シーケンスではできないこと例えばADPCMのビブラート（※4）やポルタメント（※5）などが可能になります。

ただ、BGMの長さ＝ROMの容量になってしまうのでその辺も考慮して曲を作らないとROMに収まらなくなってしまいます。

ちょっと、専門的すぎたでしょうか？（笑）

――では「戦国伝承２００１」の音楽で、ここを聴いてほしいというポイントを教えてください。

田中　全部です（笑）。楽曲に関しては「洋楽と和楽器の融合」というのに力を入れてますので、そのあたりを聴いていただければと思います。

あとは、良いも悪いも、例えばモノラルであったり、ストリーミング再生と以前のシーケンス再生との違いを聴き比べてみたりするのも、面白いのではないでしょうか。

伊集　和と洋をゴチャ混ぜにしたらこうなるという実験結果です。まだまだ、実験は続くでしょうが買って損はさせませんので、ぜひご購入ください（笑）。

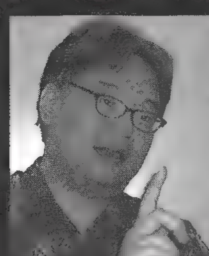
――最後に、今後予定されているアーケードタイトルがありましたら、教えてください。

伊集　現在2作を開発中です。タイトルはまだ公表できませんが、お知らせできる時期になれば公表します。

サウンドに関しても、トライできることは実行します。楽しめる商品作りを追及したいですから。

田中　たぶんノイズファクトリーさんのお仕事には参加させていただくとは思います。

あくまで個人的な希望としては、また「豪血寺一族シリーズ」のような超濃い作品をやってみたいですが（笑）。



久々のMVSで多様な趣向を凝らした田中氏。開発からの信頼は絶大だ。

Profile



伊集 桂子

デザイン専門学校を卒業後、テキスタイルデザインを経て、SNKにてゲーム開発に携わるようになる。1998年、ノイズファクトリーを設立し、代表取締役を務める。B級映画の「無茶もOK」テイストを愛する。

代表作 「怒」「戦国伝承」「戦国伝承2」「豪血寺一族」シリーズ、「ガイアクルセイダーズ」「戦国伝承2001」など。



田中 敬一

1986年よりSNKに勤務。その後数社を経て、昨年フリーとして独立する。個人事業としてスタジオアクアを設立。ゲームサウンドクリエイター歴は15年目に及ぶ。

代表作 「怒号層圏」（デビュー作）、「餓狼伝説」、「キング・オブ・ザ・モンスターズ2」「豪血寺一族」シリーズ全作、「ガイアクルセイダーズ」「戦国伝承2001」など。

ゲー事典

※1　ゴーストハンターズ＝'86年のアメリカ映画。ジョン・カーペンター監督、カート・ラッセル主演。　※2　ADPCM＝元からある音をサンプリングし、加工して使用する技術。
※3　ストリーミング再生＝データを読み込みながら再生すること。　※4　ビブラート＝音を揺らすこと。※5　ポルタメント＝2音間を滑らかに続けて演奏すること。

猛者通信ぽぺン

発行 2001年8月1日

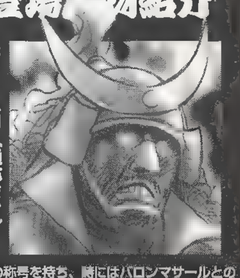
第18号

ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト：天野シロ

いちいちオーディションした覚えは、ヘッタクソな輩だなあ～。との感慨を皆さんも抱いておられると思いますが、そこはそれ、理想を失った商業社会にまみれた我々は、ただやみくもにナマハゲ戦法を繰り出すしか選択肢がない――そんな健気な青春模様であってほしい。

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）



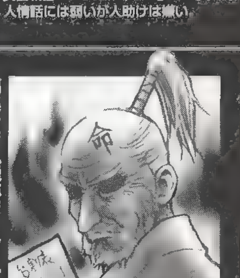
男爵の称号を持ち、時にはバロンマサールとの名で呼ばれることもしばしば。荒れ狂う八郎潟をコブシひとつで制した覇者としても有名。

田渕健康（通称ケン）



課長の称号を持ち、すべてに於いて脱力人生を送る「妥協戦士コンプロマイザー」の一員でもある。人情話には弱いが人助けは嫌い。

編集ひで（通称でーひー）



ガンタンク専属パイロット。次回作でザクタンクとのタイマン勝負を希望し、ザビ家上等のセメントスタイルを見せるキワモノ編集者。

ゲムっ子倶楽部

～ロケテスト騒動乱舞～

ゲームセンターに存在するあらゆる事象を、多角的に検証するフリをするコーナーであり、アルカディアを読み始めたちびっこたちは、保護者同伴で読みふけってほしいコーナーでもある。

俺たちロケッティア

C・LAN（以下ミズバク） 既にお気付きと思うが、人類始まって以来の未曾有の危機がやってきたようであるな。

渕健（以下大冒） と、申しますと？

ひで（以下険） あれだろ、ホラ、『バーチャ』と『鉄拳』が同時に来ちまったってやつ。

ミズバク（以下ズバ） 左様。今まで数々の危機を乗り越えてきた我らであるが、流石に『バーチャ』と『鉄拳』がほぼ同時に稼動するのは史上初めてゆえ、一体どのような重労働が待ち受けているのか皆目検討がつかぬゆえ、考えただけでも下っ腹から具合が悪くなるゆえ、闘う前から腰が引けてくる我さなあ。

険 業界的に例えるなら、『FF』と『ドラクエ』が同じ日に発売されるようなもんだろうな。

大冒 業界的に例えるなら、『アイドル八犬伝』と『イイナ』が同時に発売されるようなもんスかね。

ズバ 『クルーズチェイサーブラスティー』と『テグザー』と『ヴォルガード』が、同時に発売されるような感じであろうな。

険 ……とっても分かりにくいよ、アンタら。

ズバ 今日も『バーチャ』のロケに行ってきたところでな。バチャっ子たちがウハウハしておったよ。

大冒 聞くところによると、なかなか盛況だったらしいですNE！

ズバ まだロケテの最中だというのに、SHO様などは対戦でキャサ夫の起き蹴りをスカすなどして、やる気満々だったさなあ。

険 気が早ぇな。

大冒 『鉄拳』も近々ロケをやるそうで、こっちも楽しみですなあ。

ズバ そこで今回のモセルだが、最近ビッグタイトルが続いて意気軒昂に盛り上がっている「ロケテスト」に出かけてみるのはどうだい。

大冒 昔の猛者通でロケテ談義は少しやりましたけど、実際に出かけてはいませんからね。ようがす、その話、のったろうやないけ～（岩鬼調）。

ズバ さすれば、早速ロケテ情報をチェックせねばならんな。近々開催されるロケテは何ぞあるかね？ チャーバーはしばらくロケやらないし、『鉄拳』はまだまだ先ウといった按配らしいが……。

険 そんな貴様らに朗報だ。まさに、モセルにうってつけといえるロケテストが開催されるぞ。

大冒 そそりゃ一体どげなタイトルでごわすか？

険 『婆裟羅トゥー』だ。

ズバ&大冒 な、ナニィー！

（車田○美調）

ズバ イイ、それ、イイね！

険 池袋に程近いゲーセン……店名は出せぬが、「バサラニアンの聖地」と呼ばれる伝説のゲーセンにて、ロケテが敢行されるらしい。どうよ？

大冒 いいい行かいでか！スピス！（鼻息）

ズバ ならば早速……ハァ～出発、あそれ進行！（擦）

ヘイDJ！婆裟羅初夏の陣

険 そんなわけで、梅雨の中休みとも言える6月の晴れ渡った空の下の正午0時、颯爽とロケテストにやってきた我々だが……なんだよ、その「婆裟羅命」とか「孫市LOVE」とか書いたハッピやハチマキは。

ズバ いやぁ、『婆裟羅』のロケテといえば、濃ゆいバサラニアンたちが大挙して押し寄せているに相違なかろうと思ってな。

大冒 我らも負けてられねえ～ということで、こうしてアピールアイテムを用意してきたワケです。

険 婆裟羅ファンの集いに行くんじゃなくて、今日行くのはロケテなんだから、そういうアピールは必要ないんだよ！ 没収だ没収！

大冒 ちぇ、夜なべして作ったのに。

ズバ そしてこの諦念……。

険 このロケテストの結果はゲームの完成度に大きく影響を及ぼすんだから、くれぐれも不穏な言動は謹んでくれよ。万が一、『婆裟羅2』が発売後に不評をこうむるようなことがあったりしたら「ダップセの二人のせいだ」とか言われかねないんだからな。

ズバ&大冒 ひ、ひぃぃい！



婆裟羅の聖地に降り立ったジ☆ダップセ。ゲーセンから立ち上る闘気が取材班を圧倒したかどうかは秘密。



店内で軽やかに行なわれていた『婆裟羅2』のロケテスト。野獣どもの熱視線が筐体へと突き刺さる。

険 ……まあ、とりあえず、『婆裟羅2』の人付き具合でも見ておくか。

（店内侵入）

ズバ ふむ、店内はテーブル筐体を中心として、対戦台やアクション、シューティングがバランス良く配置されておるな。

大冒 土曜の昼ということもあって、客のメインは学校帰りの学徒兵ですね。

険 お、発見。店のシューティングゾーンに『婆裟羅2』が置かれているぞ。しかし「ロケテスト中」の注意書きが出ていないようだな。

大冒 見事に日常の風景に溶け込んでしまっている気も。

ズバ しかし『婆裟羅』の聖地だけあって、店内はさながら桶狭間か関が原の様相を呈して……いるということはなく、数人の男子学生が筐体周りに群れておるだけだな。

険 店の外まで行列が出来る盛況っぷり……というほどではないが、ひとまずは人が付いてるじゃないか。ロケテストとしては平均的な人の付き具合だろう。

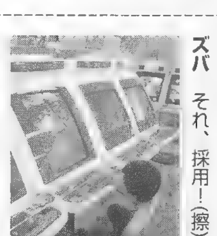
大冒 今までの記録に残るロケテストといえば、西スポで行なわれたオラタンのロケテの時は平均2時間待ち、というのがありましたが。先日の池ギの『バーチャ4』の時は100分待ちだったそうですな。

ズバ 話題作のロケテともなると、地方からの出張組も多いさなあ。このロケテにおいても、全国津々浦々のバサラニアンたちが、その姿を一目見ようと上京しておるに相違なかろうてフェフェフェ。

険 でも、今いるプレイヤーはどうみても学校帰りの地元の学生だろ。

大冒 いやいや、わかりませんぞ。沖縄の高校生が、下校途中に『婆裟羅2』のロケ情報を知り、いてもたってもいられずに、着の身着のままで駆けつけたのかもしれませんYO！

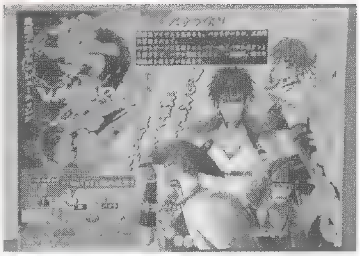
ズバ それ、採用！（擦）



ロケテストは万難を排して行なわれる。メンテナンスも念入りに行なわれているじょ。

ブレーキ無用の根性哀歌

険　ロケテストというのは、ゲームの発売前の調整に大きく関わるから、現場などには密かに開発者などが来ている場合があるんだよな。
大冒　そうスね。1プレイの時間やプレイヤー層のリサーチ、はたまた難易度の設定など、ゲームを完成させる上で重要な情報を集めんがため、ロケテストは開発者にとっても看過できぬ一大イベントです世。
ズバ　ひょっとして『婆裟羅』の開発者は、忍者の如く天井裏に潜んでロケテストの様子を垣間見ておるかもしれぬて。
大冒　『婆裟羅』だけに、十分ありえますな。
険　ありえねーよ!
ズバ　お、とりあえずガクラン姿の子ゼルがプレイし終わったみたいだぞ。パニシの如く襟首をムンズと掴んで、プレイの感想を聞き出し、しかる後に「ありがとよ(パン!)」と興じてみるっぺれ～。おい、そこのヒロアキ(仮名)とやら、一寸聞きたいことがあるっぺれ～。
ヒロアキ(仮名)　な、なんで俺の名前知ってるんですか?
ズバ　何でって……さっき、ゲームオーバー後に、ネームエントリーでご丁寧に名前を入れてたさなあ。(本当)
大冒　フフフ……カタカナでもネームエントリーできるまったことが、ヌシの運のつきよ。さあ、『婆裟羅2』をプレイした感想をキリキリと申されい。
ヒロアキ(仮名)　あ、あんたち一体なんなんスか?(本気で怯えた顔で)
険　おいおい!　本当にパニッシャーとニック・フューリーみたいな顔で凄んでどーするよ!　あの、我々はエンターブレインのアルカディア編集部の者で赫々然々……。
ヒロアキ(仮名)　び、びっくりした。……はは、アンタたちが日本語の敵、ジ☆ダップセとやらですか。
大冒　なんだァ!?　その哀れむような視線はよぉ!　ヒロアキ(仮名)へイヘーイ!
ズバ　我らの正体を知られたからには生かして帰さぬ……伝説奥義・マタギ真拳で尻の穴を二つにしてくれようぞ。
(SE・ゴゴゴゴゴゴゴ)
ヒロアキ(仮名)　こ、こいつらなんか変だ……に、逃げろォォォォ!(脱兎)
大冒　あ、これ待たんか!
ズバ　フェフェフェフェ。これからも地獄のメダリスト、ジ☆ダップセの名前を恐怖と共に胸に刻むといいだろう。
険　脅してどーすんだよ!



本邦初公開!　これがロケテ版『婆裟羅2』のポップDA!　当然、発売版とは仕様が異なる(予定)。

出たよ定番マジン節

ズバ&大冒　話聞けなかったじゃねーか!
険　あ。
険　じゃあ、実際に俺たちもプレイしてみようぜ。待ってる人もいるので、2Pプレイでやってみようか。
大冒　相分かった。最初は僕とでーひーでプレイしてみましょう。とりあえず、全一出しといていいですかね?
険　まだ集計してねえよ。そもそも2P同時だし。
ズバ　それでは、はーじめ～い(擦)。
大冒　僕は漢の機体、明智光秀を選ぶさ!
険　じゃあ、俺は清瀧坊じゃ。(プレイ中)
大冒　今回、中ボスの数が多いスね。
険　お得な感じがしていい按配だろう。っていうか、光秀の弾、敵弾と間違えて思わず避けちゃうんだけど。
ズバ　いわば、内患憂慮って奴さなあフェフェフェ。
大冒　ボスの登場シーンとか、相変わらず婆裟羅イズム炸裂って感じでたまんねええ……。
険　う、俺もやられちまった。とか言ってると死んでるし。
大冒　若干、ムズくなってるような気がするのは気のせいスかね。



早くも全一を目指してパターンを作り始めるバロンマサール。すべからく徒労と言えよう。

険　あ、それは俺も感じた。
ズバ　まあ、ロケバージョンだから、気にしすぎても詮無きことよ。どうせ、発売されたらパターンや難易度は変わるだろうしな。それでは、とりあえず我はラスボスまでのパターンを完璧に作っておくか。
険　意味ねーっつーの!

飛車角ロケテスト道場

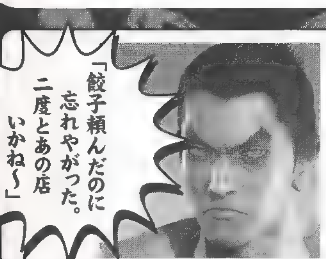
大冒　さて、一足お先に『婆裟羅2』をこってりと楽しんだわけですが。
ズバ　群れ集う婆裟羅っ子たちは、みな生き生きとした顔でプレイしておったわい、フェフェフェ。隣のストライカーズ1945Ⅱと同様にな。
大冒　あまりにも自然に置かれていたのが、ちょっとアウチって感じでしたかね。
ズバ　うむ。だが大々的に告知したりせず、人知れず稼動するからこそ、本当の人気がわかるというか。これこそが真のロケテといえるのではないかな、あ～ん、との意見を提案をしてみる所存でR。
大冒　今じゃネッテルですぐ知れ渡っちまいますからね。昔は突然ロケテを発見して、狂喜乱舞発奮失禁吐血したことも多かったですよ、ええ。
ズバ　今のゲーセンに、こうした宝探し的な楽しみ方がまだ残っているのも、ひとえに『婆裟羅2』のようなタイトルがあるからこそ、という結論に達して無難にまとめておくとしようかいの、フェフェ。
大冒&険　ロケーションテスト最高!

夏・到・来! 高熱科白選手権開幕!!

寒キャプ選手権から2年……またまた読者～ル子爵のナイスなアイディアを募集しちゃう――ゾと!　今回のテーマは「高熱科白」。人工太陽顔負け、プロミネンスも真っ青の熱い言霊をドシドシ送ってくれたまえ。

まずは左を見てくれい。てっけな～大興奮の鉄4一八が、座った眼差しでこちらを見据えておるわいな。ここに入る科白を考えてほしいというわけだ。熱すぎて寒いものや、基本的に寒科白で熱さを感じさせるものなど、変化球もアリアリだ。ついでに猫娘にも興味アリアリ。ともあれ我らが「熱い、熱いよ、た～すけてくれ～」と音を上げれば見事合格!(擦(懐))という寸法さね。

例として、今二秒で考えたやつを(仮)で入れておくので参考にするといいだろう。あ、誌面に載せられないような内容はダメよ。宛先は下のハミダシを見るといい。優秀作品は発表しつつ、QUOカードなんかあげちゃったりするのDEATH。よろしく。



宇宙ゲーセン物語

人類初の宇宙ゲーセンをブチ立てるべく奔走する我らだが、宇宙空間と我々の間には、技術問題や営業権所得問題や成層圏やらが立ちはだかっていたのである。

ケソ　チィィ、激ヤバ事実が発覚しました。
まさ　な、なにーッ!
ケソ　……まだ何も言っておりませんが。
ケソ　つーかですね、実は1999年の時点で、外食チェーンのピザハットが、ロシアの宇宙ステーション機材搬送用ロケットの船体に、広告を出してたんですよ。
ひで　別に、ロケットに広告を出すこと自体は珍しくないんじゃないか。映画のプロモーションとかやってるじゃん。
ケソ　それだけじゃないんですよ。恐るべきことに、宇宙ステーションを組み立てている宇宙飛行士にピザを配達する構想もあったらしいとのことです。
まさ　なんと。ピザハットは、地上から30分以内にブツを届けられる技術を有しておるというのか。
ケソ　いやあ、まだ実現はしてないらしいですけどね。危なかったですよ。
まさ　どいつもこいつも宇宙出店を狙っているって感じさなあ。既に、宇宙空間を巡る覇権争いは始まっておるというのか……。
ケソ　ここここいつは油断できねええ。
(つづく)

SHO様 FUTURE
「出たよ!　適当ジャイス(ジャイアントスイングの略)」(8月頃に発言予定)

INFORMATION
募集!　…つーわけで、科白選手権への応募はココ!　宛先は……〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部　猛者通信「高熱科白選手権」係　Eメール投稿は mosa@arcadiamagazine.com　まで。もちろん、毎度猛者通で取り上げて欲しいネタも募集中。

アルカデ チャット倶楽部

●2nd meeting●
「3D格闘ゲーム」



いづる
生年月日・血液型・出身地
「ナイショにしておいてください！」
母親に連敗したトラウマからか、「鉄拳」には手を出せなくなっているという、猫キャラ溺愛娘。このページのイラストは彼女による。



ゆきな
4月3日生　牡羊座
A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラを愛し、侍とも修験僧とも取れる不屈の精神を持つ。相変わらずシャア専用ゲルググで出撃し、二桁連勝を飾る日々。



茜（あかね）
3月20日生　魚座
O型　埼玉県出身
ビーマニとマヴカプ2大好きっ娘。ゲームスピードと音楽は速いものに限るらしい。何となく「親分」と呼びたくなる気質を持っている。

チャット倶楽部流3D格闘論

茜　3D格闘ってどう思う？　ボクは2Dばっかりプレイしているから、『バーチャ』のようにボタンでガードするのに慣れてないんだよ。

ゆきな　『鉄拳』はレバーでガードできるし、技も出しやすいよね。

いづる　技が出やすいのにも問題ありますよ。『鉄拳』で母のガチャプレイに7連敗したのはショックでした（笑）。

ゆきな　それと3Dって技の数が多い！

茜　そうだね。出すのも難しい感じがするな。慣れなんだろうけど。

いづる　「読み合い」が重要ですよね。強い人って、相手の攻撃をかわすからねえ。すごいなあって思う。

茜　深い世界だっていう気がするな～。

ゆきな　それにしても3D格ゲーって、女性プレイヤーが少ないよね。

いづる　キャラに親しめるかどうかが大きいと思いますよ。

ゆきな　ゲームなんだし、3Dにもいろいろな演出があってもいいよね。

いづる　キャラクターを見ると、『デドアラ』が馴染みやすいですね。あまり現実に近くないほうが、私は好きですから。それと『ジャス学』。

茜　ああ、キャラとか見た目で興味はあるなあ。「お～ザキッ！」って。

ゆきな　お遊びがあるよね。『鉄拳』にも派手さがある。吉光は好きだし。

いづる　吉光っ!?

ゆきな　うん。刀を持ってるキャラが好きなんだ。だから『ソウルキャリバー』もちょっと遊んだよ。

茜　それに比べて『バーチャ』ってリアルだよね。本当の格闘技みたい。

ゆきな　『バーチャ』は正統派って感じがする。3D格闘の基準なのかな～。

いづる　『バーチャ4』と『鉄拳4』、どっちをプレイしてみたいですか？

ゆきな　私は『バーチャ4』だな。実はあの男臭さが好きなんだ。

いづる　私は『鉄拳4』ですね。

茜　ボクも『鉄拳4』。でも『バーチャ4』のロケテストを見たら、前はキャラが青白くて人形っぽかったのが、ちゃんと血が通ってて強そうだったな。

いづる　つまりはどちらもやってみたいと。

茜　うん（笑）。



初めてのおたより

茜　ここでメールを一通紹介するね。お名前が書いてないんだけど……。

—女性ゲーマーとしての私の体験談を聞いてください。私はゲーム歴2年目、一番やりこんだGGXでの体験です。
　私は持ちキャラの闇慈ではなくヴェノムを練習していたんです。すると反対側に男子高校生数人のグループが現れました。そしてその中の一人が乱入。
　「対戦台だし、仕方ないか」と思いつつ、慣れないヴェノムでプレイしていましたが、すぐに負けてしまいました。さらに挑発までされ、台の向こうからは笑い声が!!
　三人はこんな体験ありませんか？
　ちなみに私はその後、大得意の闇慈で乱入してボッコボコにしてやりました。少しは女性ゲーマーの力を思い知ったと思います☆—

いづる　練習中の乱入ですか。キツイですねー。

ゆきな　よくあるよね。やっぱり男性の集団はちょっとコワイなあ。私なら逃げちゃうかも。

茜　ただこの人の場合、救いなのは最後に勝っちゃうところだね。

いづる　かっこいいですね。それでも笑い声っていうのは嫌ですよ、馬鹿にされてるようで。

ゆきな　うん、それはやめてほしいね。でも挑発されたのって、別に女性だからとは限らないと思うな。

いづる　「女だから」って、意識しすぎないほうがいいかもしれませんね。

茜　うん。冷たい言い方かもしれないけど、対戦って仕方がない部分もあるし。

ゆきな　ヴェノムでも修行して強くなれるよ、この人なら。がんばってね！

ここは女性プレイヤーの解放区です

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加してください！「私はこのゲームのこんなところが好き」といったご意見、「女性のゲーマーというだけでこんな辛い目に会ったけど、3人はそんなことない？」といった質問・相談など、お名前（ペンネーム）・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお送りください。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

庄司といづなの げいむパラのいヤ

第18回

「原体験」

唐突だけど、このコラムも次回で大団円を迎える事となりました。『アルカディア』創刊号から数えて今回で18回。次回で最終回となるとこれまでに張られた伏線が説き明かされ、最後の謎が白日のもとにさらされる時が!?

……コラムだからそんな事にはなりませんが、まぁ、ちょっと初心に戻ってみて「わしとゲーム」なんてものを語っちゃたりしましょう。取り敢えず今月は、自分がなぜゲームが好きなのかという所から行ってみたいと思う。

読者の皆さんの中には、物心つく頃にはすでにテレビゲームが存在していたって人も少なくないだろう。ファミコンが発売されて20年近く経つわけだから。

だけど、僕がお子さまの頃にはテレビゲームなんてモノは、まったく存在しなかったのだ。何しろ、まだ家には白黒テレビがあった時代だ。テレビゲームは無かったけど、今でいうエレメカとかメダルゲームの類は存在していた。ナムコさんなどはテレビゲーム出現前から、そんなゲーム類を開発・販売していたのだ。う〜ん、凄い。

そんなエレメカ、メダルゲームは、主にデパートの屋上や遊園地等に置かれている事が一般的だった。要するに、いつでも遊べるものじゃなかったんだな。家族でデパートや遊園地に行った時にようやく遊べる、要するに「ハレ」の遊びだったわけだ。

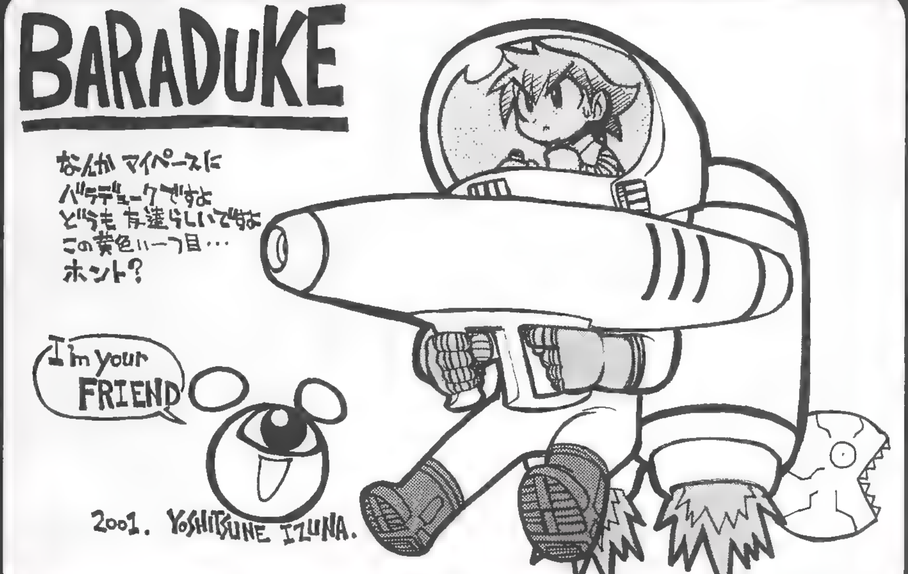
正直、初めてテレビゲームを見たときの記憶はあまりはっきりしていない。いつのまにか、ひょいと入り込んでいた気がする。だけど、そんな体験が根本にあるのか、やはり僕にとってのテレビゲームとは「どこかに出掛けてプレイするもの」、つまり「アーケードこそ本分」という感覚が強いようだ。

出始めた頃のテレビゲームの代表格というとテレビテニス、つまりアタリの『Pong』が有名だろう。巨大なドットのボールが画面を右往左往しており、それをこれまた巨大な長方形のドットを上下に動かして打ち返す。テニスと言っても『パワースマッシュ』などを考えてはいけない。今の豪勢な画面に慣れていると、よほど想像力を駆使しないとそこにテニスを見る事は出来ないはずだ。

でも、当時はこれでも充分に楽しかったのだ。なぜかって？　僕らの子供の頃は、テレビ・画面に介入できるというだけでも、十分に楽しかったのだ。ビデオすらなかった時代、テレビは見るだけのもの。こちらから出来る事と言ったら、せいぜいチャンネルを変えるか電源を切る程度だったのだ。

「テレビ画面の中のものを操る事が出来る」もっとも、それはかなり制限付きだったけど、テレビゲームというものに感じた最初の面白さはそんな単純な事だったような気がする。画面の中のもの、別世界の存在が自分の思うがままに動かせる。テレビ画面を通じてよりアクティブにドラマの主人公になりきれる。そんな面白さを目指して、テレビゲームはテレビテニスからブロック崩し、『スペースインベーダー』から、やがては『スト2』『鉄拳』『バーチャロン』等へ進化していくのだが……。

ということろで次回、完結編を刮目して待て!!（ってほどの事じゃないけど。）



庄司 卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い（注：アーケードに限る）。代表作「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ（富士見書房）「倒凶十将伝」シリーズ（朝日ソノラマ）「PSO」（角川書店）「アイシア」（メディアワークス）。弊社も……？
ホームページ「庄司卓完全攻略本」：
http://www.dango.ne.jp/syoji-sc/

いづなよしつね

ゲーム(特にカプコン格ゲー)を愛するキャラクター製作士＆マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラ原案、マンガ「スパークス」「機神書記」。裏企画は、着々と進行中とのこと。



ホームページ「IKEDA&P.SALT　HOMEPAGE」
アドレス：http://www02.so-net.ne.jp/~ikenobu/index.html



ぴいたあそるーと

どうも、ぴいたあそるとです。今回はお招きありがとうございます。モノクロの仕事はン何年ぶりで、自由度も高く、非常に楽しく描けました。夏には久々に本を作れそうなので、これから準備をしようと思います。楽しいラクガキ本目指して頑張りますので、よろしくです。あとはJSRスコア伸ばし、Tシャツ漁りな日々？

●今号のテーマ

「風」

Pandora Charatte 改（パンドラキャラット・カイ）

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんにそれぞれキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「studio burabura」
アドレス：http://www.fuki.sakura.ne.jp/~burabura/



加藤龍勇

最近Vグローブを買ったのですが、キャッチボールをしてくれる相手がいません。誰かつきあってくれませんか？　編集者の方は、原稿を取りに来てくださる時、ぜひ、グローブ持参で。あと、今度8月7日から一週間、銀座で高田明美さん達とグループ展をやります。詳しくはホームページで。



テーマは「人魚」　次号、足立真一先生＆みうらたけひろ先生登場！　**次号予告**

「出張で東京に行くかも」サカモト嬢からそんなメールが届いた。どうせなら、日本酒の美味しいお店でおもてなしでもして（以下略）と画策していたが、当日朝に、何故か当の本人からガンバリッチの画像を添付したメールが到着（下へ続く）

彩京刑事

-psikyo deka-



彩京アーケード娘

第18回

ヤマダ課長：まずいよサカモト君！ このままでは「彩京刑事」は、さらなる巻末へ追いやられ「純情パイン」の如く打ち切られる運命なのかね！ そうなのかね!? 我々はもうオシマイなのかね純情ナッコォ（ナックル）!!

広報娘サカモト：あ、いえ、アンケート結果とダイワリは関係ないそうですヨ。何となく、関係しているような気もしますケドね！

ヤ長：やっぱりのかね！ あぁ 俺はもうオシマイだぁ 夜空を見上げたら思い出せぇ ナイトライダァああ！

娘。：何、ワケの分からないこと言ってるんですか!! なんとか、「彩京刑事」の人気が上がるようにしていきましょうよ！

ヤ長：いつになくポジティブやね、サカモト君ー。でもワシ、そういう良いコちゃんな発言は、どうにも好かんねぇ

娘。：じゃ、わたし帰りますんで、あと、お1人でお願いしますね。

ヤ長：ウソ助！ ホントは、やる気マンマンです！ 日刊ゲンダイ風に言うと、オットセイがウインクしながら「オハヨウゴザイマス」って感じです！ あ、でも、やる気はあっても、どうしていいか分からない思春期の少年のようなワシでもあります！

娘。：はぁ……。それじゃ、何かコーナーを盛り上げるような新企画を立ち上げるっていうのは、どうでしょうね!?

ヤ長：例えば!?

企画1 連載小説を掲載してみる。

娘。：ってのはどうでしょう？ 毎月、ハラハラするような展開で「来月につづく」って感じの。しかも、内容はちょっとエッチっぽい奴で。アルカディアにはエロが足りない！ と私的には思いますね!!

ヤ長：よくぞ言った、さすがは「娘。」と言いつつ2●歳だけのことはある！ それじゃあ早速エロスな官能小説で誌面を埋め尽くすとするかね！ そりゃもう超エロス！

娘。：却下してください……勢いで言い過ぎました……

ヤ長：「勢い」OッKッ！ 「企画」ってのは、9割「勢い」だよサカモト君！ それでは、こんな企画はどうかね!? 連発で行かせて頂く！

企画2 コーナータイトルを変えてみる。

ヤ長：心機一転、「彩京刑事」からパワーアップして「彩京部長刑事」ってのはどうかね。それに飽きたら「彩京アーバンポリス24」に変更するって事で。

娘。：それって関西ローカルなんじゃないですか？ まぁ「彩京警部」「彩京警視正」なんてのもパワーアップした感じがして良いカモ。

企画3 お悩み相談コーナーを設けてみる。

ヤ長：読者から送られた彩京ゲームの難問や青い性の悩みなんかに、我らがサカモト姉さんが一問一答で鮮やかに解決していく痛快コーナーってのはどうよ？

娘。：うーん、性の悩みは別にして、読者の投稿ってのはアリでしょうね！ 面白いかも。

企画4 平沢たかゆき氏に、漫画「ホットギミックを創った男たち」を描いてもらう。

ヤ長：ギミック開発の逸話を漫画にするってのはどうよ!? 胸ゆらしアニメを会得するために、乳ゆらしの祖、貞本義行氏の写真を神棚に飾って崇拝したり、ツモよりロンあがりの方が有利になるプログラムを[illegible]で発案したりするくだりを、一話完結の漫画にして掲載するんじゃよ！ あ、ページ数は変わらんから全1ページで作画ヨロシクな！

娘。：面白いような気もしますが、1ページ企画としては内容、欲張りすぎです。

企画5 縁日で基板を売ってみる。

ヤ長：縁日かフリーマーケットに彩京で屋台を出してやね、看板に「アーケード基板あり□」って書いて1日で何枚売れるかレポートするってのはどうよ!? 勿論、購入者の名前を基板の角に彫り込むサービス付き！ いや、1回5000円の「基板釣り」でも可！ この変形で、ヤフオクに基板出してみるってのも良いね！ 「ホットギミック インテグラル」と「バトルクロード」10枚の抱き合わせセットとかな！

娘。：でも、1枚も売れなかったりしたら悲しいですよね……。

企画6 マリオンのコスプレをして全国行脚、各地で都市伝説となる。

ヤ長：マリオン人気強化計画の一環としてやね、フランチェスカ・タニあたりにコスプレさせて全国各地を放浪させるワケよ。ある時は吉野家で牛丼5杯食って、領収書を「マリオン」で切って貰ったり、またある時は上野公園でテント生活しつつ、自慢のホウキで園内を掃除してまわったり。で、掃除中に人が通りかかったら必ず「お出かけですか？」って訊いてくるってのはどうよ!?

娘。：そりゃ伝説っていうか、イヤな[illegible]になりそうな気配が。あと途中からキャラ代わってます……。

企画7 彩京を辞めて、実際に刑事になってみる。

ヤ長：これこそ、まさに彩京刑事——辞令だ、彩京刑事になったよ——って感じで。で、配属先ではボスがブラインド下から夕日を眺めてたり、同僚がやたらと殉職したりするワケよ。そこで自らニックネーム「彩京刑事」を襲名すると。いや、どうせなら毎日全裸で出勤して「まるごし刑事」とか、倒すと経験値の高い「はぐれ彩京刑事純情派」を名乗った方がベターか!?

娘。：[illegible]、これまた途中で目的見失ってますが。とりあえず、なってどうする！ って気がかなりしますよ……。

（企画の8～24は都合により省略）

ヤ長：はぁ……はぁ……これだけ出しても駄目かね、サカモト君！

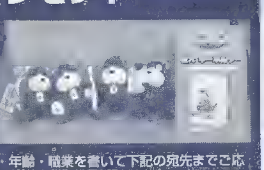
娘。：いいえ、かなり最初の方から実現性が微塵もないような気がするんですけれど……。現実的な線で、以前ホームページの方でやっていた「広報野郎の運勢占い」を復活させるっていうのは、どうでしょうね!?

ヤ長：最初からそれ言えよ、サカモト君！ 今回、もの凄く貴重なパトスを無駄使いしたような気がする……。

広報野郎が占う今月の運勢

魚座：△ さかりのついた霞 拳志郎（朋友）に注意。
牡羊座：× 週末あたり、キミの菊座に壊滅的な危機を感じる。
牡牛座：○ 柔らかくて毛の生えた物体がキミの琴線に触れる。ムニュッって感じ。
双子座：△ 水野晴郎のアクションフィギュア（警官姿）化をtanomi.comで頼み込む。
蟹座：　17日はブロディの命日。ツェッペリンの「移民の歌」を聞いて冥福を祈る。
獅子座：△ 胃之上奇嘉郎がエロ漫画界に復帰するよう画策してみる。
乙女座：△ 東芝劇場「ラブストーリー」の脚本家は「餃子の王将」をナメてますか？
天秤座：◎ みな、キミをみて心の中で「マーヴェラス！」と感嘆している。
蠍座：○ 読者投稿コーナーでは、まず「ちょっぱあ卍丸」の投稿を探す。
射手座：△ 愚地独歩の顔面が心配だが、数週間後には完治しているような気がする。
山羊座：・「先行者」のコスプレをして山手線一周、停車駅毎に中華キャノン発射。
水瓶座：× 気ィ抜くと、サカモトサイン色紙プレゼントに応募が一通も来ない。

今月のプレゼント



今月はドリームキャスト版「対戦ネットギミック」発売を記念して、雀犬キーホルダー（妙な香り付）を8名の方にプレゼントします。

官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業を書いて下記の宛先までご応募ください。7月25日消印有効です。なお、商品の発送をもって発表とかえさせて頂きます。

〒604-8266 京都市中京区三坊堀川町55-1大同ビル
(株)彩京「ジャポニカ雀犬ジャポニカ・ホイ！（あとだし）係」

（続き）その文末には、「急遽出張が取りやめになりました」の一文が。いっぱしの社会人らしく、~~経費で飲み食い~~接待する機会と思ったのに残念。出張が取りやめになった理由は、なんとはなしに訊ねてはいけない事柄に思えたので、真相は未だ闇の中である。

使って遊べる!!

アルカディアクーポンチケット

—暫定運用中!—

巻で大好評のアルカディアクーポンも、今月でいよいよ3ヵ月目！ みんなはもう使ってみたかな？

まだの人は、すぐにでもアルカディアを持ってゲーセンに行ってみよう!! クーポン加盟店でこのページを見せれば、1日1回、最大で3回分のゲームをフリープレイで遊べるのだ！ 「今月はお小遣いが少なくて……」と困ってるキミも、アルカディアクーポンを使えばよりゲーセンが楽しめること間違いナシ!!

もう使ったことのある人にも朗報が!! 今月は、先月よりもずっとクーポン加盟店が増えたぞ！ 「近くに加盟店がなくて……」と悔しい思いをしてたキミも、今すぐアルカディアを持ってゲーセンに行こう!!



illustration by AKD

アルカディアクーポンの正しい使い方

※クーポンチケットを使用する際の注意点を挙げておきますので、よく読んでから使用してね！

●まずは、アルカディアで加盟店舗を確認！
加盟店以外のゲームセンターでは使用できません。必ず確認をしてから出かけよう！ もちろん、加盟店舗はドンドン追加される予定です。毎号チェックしてね。

●クーポンチケットの日付を確認！
使用期限が過ぎている場合、その券は使用できないので注意しよう！

●クーポンチケットは切り離し不可！
使用する時は本誌から絶対に切り離さず、アルカディア本誌を店員さんに見せよう。切り離してしまったら、クーポン券は無効になってしまうので注意してね！

●使うときは、指定のスタンプを押してもらうこと！
アルカディアをお店の人に見せて必ずスタンプを押してもらおう。使用できるのは同じお店で一日に1回までなので注意してね。

●サービス内容を確認しよう！
基本的にはクーポンチケット1枚で1ゲームサービスとなるんだ。しかし、お店によってクーポンでプレイできるゲームの種類、交換できるメダルの数などは異なるので、初めて使うときは店員さんに質問してみよう。

※最後に注意したいのは、このクーポンは"ゲームセンターからのサービス"だということ。比較的空いている時間帯に使用するなど、お店のことも考えて活用してほしいな。それから、「クーポンが使えないゲームでも遊ばせろ」などなど絶対にお店の人に文句を言わないように!! お店とのコミュニケーションを大切にして、楽しいゲーセンライフを送ってほしい!!

アルカディアゲーセンクーポンチケット

・加盟店にて、1日1回のみ使用できます。
・本誌からの切り離しは無効となります。
右に判子の押してある場合は使用できません。
・本券と現金との交換は致しません。
・本券1枚で1ゲームサービスとなります。
・1回遊ぶのに、本券が2枚必要なゲームもあります。
・本券に対応していないゲームもあります。
・店舗によりサービスが変わる場合がありますので
利用前に各店にお問い合わせください。

印

使用期限：2001年7月30日まで有効

アルカディアゲーセンクーポンチケット

・加盟店にて、1日1回のみ使用できます。
・本誌からの切り離しは無効となります。
・右に判子の押してある場合は使用できません。
・本券と現金との交換は致しません。
・本券1枚で1ゲームサービスとなります。
・1回遊ぶのに、本券が2枚必要なゲームもあります。
・本券に対応していないゲームもあります。
・店舗によりサービスが変わる場合がありますので
利用前に各店にお問い合わせください。

印

使用期限：2001年7月30日まで有効

アルカディアゲーセンクーポンチケット

・加盟店にて、1日1回のみ使用できます。
・本誌からの切り離しは無効となります。
・右に判子の押してある場合は使用できません。
・本券と現金との交換は致しません。
・本券1枚で1ゲームサービスとなります。
・1回遊ぶのに、本券が2枚必要なゲームもあります。
・本券に対応していないゲームもあります。
・店舗によりサービスが変わる場合がありますので
利用前に各店にお問い合わせください。

印

使用期限：2001年7月30日まで有効

クーポンユーザー目安箱

クーポンを実際に使用した読者からの意見・質問・疑問を大紹介!! これを参考に楽しいクーポンライフを送ってくれぃ！

Q1. クーポンチケットを使いたくて実際にお店にアルカディアを持っていったのですが、どうも恥ずかしくて店員さんに『クーポン使います』と言えませんでした。どうすればいいでしょうか？
（東京都　北野恒春君）

A1. 協力店のゲーセンの店員さんは、みなさんがお店に来てクーポンを使ってくれるのを待ってます。決して恥ずかしいことはないので、バシバシ使ってみましょう。

Q2. クーポン加盟店が近所にないのですが、加盟店以外でも使用できますか？
（鳥取県　鈴木あゆみさん）

A2. 使用できません。現在一部地域のみのテスト運用となっています。申し訳ありませんが、加盟店までお越しください。

また、近くに加盟店がなくても、来月以降追加されるかもしれません。このコーナーの加盟店リストも毎月更新していくので、アルカディアを毎号チェックしてみてください。

クーポン加盟店募集のお知らせ

アルカディアクーポン加盟店は、随時募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様は、下記までご連絡ください。ご連絡いただいたすべての店舗に加盟していただけるわけではございませんので、予めご了承ください。

※電話でのお問い合わせに関しては対応しかねる場合があります。お問い合わせは、e-MailかFAX、または郵送にてお願いいたします。
※協力の申請から実際のクーポン運用までは、手続きなどの準備期間を設けさせていただきます。ご了承ください。

■e-Mail
location@arcadiamagazine.com
■郵送
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
アルカディアクーポン係
■FAX
03-5433-7212

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 TEL 011-512-1868
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 TEL 019-623-2562
宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1F TEL 022-267-1834
	PLID'S スクラム	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 TEL 022-772-4066
茨城県	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 TEL 029-221-1001
	ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 TEL 029-274-4124
埼玉県	ゲーム Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 TEL 048-837-8021
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F TEL 0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井デパート内B1F TEL 0471-63-9844
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 TEL 047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 TEL 047-425-6393
	八千代プレイランドカーニバル	八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F TEL 047-485-2235
東京都	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階 TEL 03-3220-3402
	新宿スポーツランド（中央口）	新宿区新宿3-26-2 TEL 03-3352-1637
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 TEL 03-3409-4737
	ゲームファンタジア渋谷店※	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4階 TEL 03-3496-5856
	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F TEL 03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 TEL 03-3675-8737
東京都	ゲームファンタジア サンシャイン店※	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F TEL 03-3971-9601
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 TEL 03-3981-6906
	池袋プレイランド ラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 TEL 03-3982-1817
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 TEL 03-5256-8123
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 TEL 03-5295-2345
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 TEL 042-344-7741
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1 TEL 042-710-0508
	ゲームファンタジア バーディー店※	町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F TEL 042-724-1477
	ゲームファンタジア八王子店※	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F TEL 0426-48-1288
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル TEL 045-313-6435
静岡県	セガ・ワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1 TEL 054-252-3591
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81 TEL 089-978-2170
福岡県	スパーコメット大橋	福岡市南区大橋1-8-14 TEL 092-551-9364
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 TEL 092-861-4856
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 TEL 0952-25-4448
熊本県	セガ・マービィー	熊本市春日3-15-1 TEL 096-351-6229
宮崎県	JR宮崎フレスタ bySEGA	宮崎市錦町107-4 TEL 0985-27-0790

※ゲームファンタジア系列の全店舗は、メダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につき、メダル50枚サービスとなります。



HI-SCORE CLOSE UP ハイスコア・クローズアップ

ハイスコア全国集計

2001年5月23日集計締め切り分

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

機動戦士ガンダム GUNDAM 連邦VS.ジオン

チーム戦も集計開始

CPU戦では、近い間合でビームライフルのヒット時に前方ダッシュして、再度ビームライフルを当てる方法や、通常格闘2回止めから、再度通常格闘2回止めを繰り返す方法が、クリアタイムを大幅に短縮することに繋がった。

またハイスコアを狙うには、命中率と回避率も大きなポイント。命中率が100%ならステージクリア時に800点、回避率は500点が加算されるので、攻撃をなるべく外さず、敵の攻撃をくらわずに早くクリアするのが理想だ。

連邦に比べて、ジオンの方が点数が高くなっている。これは基本的にガンダムやガンキャノンなど、高コストのモビルスーツを相手にするほうがクリアタイムが早いためだ。また、CPUのガンタンクが絶好の攻撃の的になっていることがその原因になっているようだ。

さらに連邦は後半面で出現するモビルアーマーが強敵で、比較的クリアが安定しないことも影響しているのではないだろうか。

今回の集計ではご覧の通り、全4部門中、3部門をえの木(高知)のプレイヤー陣が制しており、圧倒的な強さを見せつけた。

シングル

連邦 TOP SCORE
14,247（ガンダム）
日生劇場5列目で発狂
元祖ヨッスィー派 ㊍
アイリン夢空間（岐阜）

ジオン TOP SCORE
16,499（シャア専用ゲルググ）
TOR
えの木(高知)

チーム

連邦 TOP SCORE
33,047（ガンダム×2）
ノーミスまであと一歩
(眠)3104&彩季
えの木(高知)

ジオン TOP SCORE
34,032（シャア専用ゲルググ×2）
(眠)3104&彩季
えの木(高知)

2周クリア者、計4名！

恐ろしいまでの攻略スピードで他のプレイヤー陣を大きく引き離している「NAL」氏。今回のスコアの備考は、1周4400万点、2-4途中までノーミスノーボム、残6クリアというもの。2周クリア時に残機ボーナスが1機につき500万点加算されるため、最後までミスすることが許されない。

今回の集計ではギャンブラー、ミリタント合わせて十数名が2周目5面まで到達していた。しかしこれは逆に言えば2周目5面がどれだけ難しいかを、表しているといってもいい。2-5に到達することと、2周クリアまでの間に大きな壁があるということだろう。

今後は道中のジュエリングに加え、どこまでノーミス、ノーボムで進めるかがポイントになってくるだろう。また、ギャンブラーでの2周クリア達成にも期待したい。

ミリタント

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP SCORE	167,594,670 (ALL)	NAL	アイリン夢空間（岐阜）
2	116,510,790(ALL)	SYG-D.I	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム(大阪)
3	90,725,420(ALL)	求道者KTN−飛びきれてない凡夫	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
4	79,594,410(ALL)	予想外の低難易度。やる気が消えました。	えの木（高知）
5	72,214,190(2周目5面)	Y.K	個人申請 アイアイ駅南店(茨城)

ギャンブラー

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP SCORE	96,872,050 (2周目5面)	口だけでした Clover-TAC	個人申請 西千葉スターダスト(千葉)
2	73,718,500(2周目5面)	kwsm	アミューズメントフォーラムモア(東京)
3	69,672,780(2周目5面)	R.	マッドマウスパートⅡ(神奈川)
4	65,910,270(2周目5面)	十條の末裔回田㊫	レジャーパレス(北海道)
5	58,067,420(2周目5面)	新人NTO㋟	個人申請 ザ・インドアゲーム(大阪)

宇宙

11,547m

T.K

ゲームプラザトンガ王国(愛知)

プチで1万メートル突破

終わりなく、どこまでも掘り進んでいく「宇宙」。今回、1万メートルを越えるという、空前絶後な記録がうち立てられた。

これまでとはうって変わり使用キャラは「プチ」。プチとホリンガーZのエア消費量はまったく同じなので、潰されてミスすることが無いなら2段の段差を登れる分有利と言われていたが、実際にこれほどの長丁場を乗り切るには、掘りのテクニックと集中力が不可欠だ。

ちなみに5千mを越えると「?」アイテムの効果が0～1000台の物に戻るので、5千mが大きな山場になっている模様だ。

ツアー

7,683,700

G.M.C. T・H

モンキーハウス本館（福岡）

パニック

1,953,000

咆哮野郎-まJU

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム(大阪)

エキスパート

1,273,200

咆哮野郎-まJU

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム(大阪)

ツアーモードついにクリア達成

40面後半からは1面1面が地獄。本当にクリアが可能なのかと、プレイヤーの誰もが絶望視していたであろう、ツアーモードの全57面の道のり。

だが、ついにとでも言おうかモンキーハウス本館のG.M.C. T・H氏がALLクリアを達成した。

また今回の集計ではエキスパートモードの覇者、まJU氏がパニックモードにも台頭。200万点に届こうかという勢い。

アババVS.モンキーに戦いが絞られてきたのだろうか。

535,894,930

SOLID-S.S

ゲームプラザトンガ王国(愛知)

20個消しで1048万ゲット！

まとめて球を落とすことによって高得点が得られる本シリーズ。パズルボブル2、そして2Xでは根元の消す部分の球が3個で、かつ落とした球が20個以上の時に限り、1048万点という高得点が獲得できるのだ。

このスコアを達成したことにより、氏は現時点で全シリーズの最高記録保持者となっている。

4,007,569

NMT8.2i

ゲームプラザトンガ王国(愛知)

すべては連爆にあり

対戦シューティングという、まだ確立されているとは言いがたいジャンルを切り開いた本作。

画面上の敵を連続して倒したり、爆風に巻き込む「連爆」は強力な攻撃手段にして、スコア稼ぎにも欠かすことのできない重要なテクニックだ。

また、最終面での残機潰しの出来が点数を決めると言っていい。

ハイスコア全国集計
HI SCORE

全国1位スコア

2001年5月23日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ポップンミュージック6		300,000	治安部長@YKQ、XRX−KEY、DAI、かっとび！アフロ軍曹、1人目㊧、2人目EGM、3人目 まなまるジョンナム、4人目 まなまるジョンナムの弟子、猫野美亜　以上9名	
ダンスマニアックス2ndMIX アペンドJパラダイス		37,783,400	NST-DAI	アミューズメントパーク NASA(長野)
バーチャストライカー3		+24	TAM	個人申請 アメニティースペース OZ南小倉店(福岡)
シャカっと！タンバリン もっとノリノリ新曲追加!!		12,465,440	HCM-鎌倉	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
スリルドライブ2	USA	3' 46" 18	FGM-UKA	GAME' S WiLL (京都)
	ヨーロッパ	3' 20" 51	蛇ANA	
	日本	3' 12" 67		
ビートマニアⅡDX 5thスタイル	ヘヴン	4,434	HAGE	ゲームプラザキューティ (大阪)
	フライハイ	5,404	TOKU-3 (マゲ)	
	レギュラー	6,462	AGO-9かも？	
	ニューウェーブ	7,278	TOKU-3	
	UG	7,255	HAGE +2cm	
	7キーモード	842,085	閉店はまだかのー GALM	個人申請 ゲームステージビート(香川)
蒼天龍		512,950	ERO@チャイナ萌え RVR氏に捧ぐ	個人申請 ファンタジースペース PATIO(神奈川)
ドラムマニア 4thMIX	スタンダード	334,247,050	K.O	ゲームボス (神奈川)
DDR5thMIX	シングル	163,328,089	奈々死	アミューズメントパーク フリーダム平店(福島)
ミスタードリラー グレート	インド	683,080	ISO	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	エジプト	2,117,955	息ぬき PPP-TKN	ゲームセンターアレックス (埼玉)
	タイムアタック	37" 78	YAS	
ビートマニア コア・リミックス	スクラッチ	2,315	BIG-R	アミューズメントパーク フリーダム平店（福島）

ストリートファイターZERO3↑	フェイロン	5,657,200	スティーヴォー！	JOGO江古田店 (東京)
	ディージェイ	4,107,000	M-1号	えの木 (高知)
	ガイル	3,752,600	結果、シャドウより高くなりました。GUY	
	T・ホーク	4,933,500	都会カヤック！	JOGO江古田店 (東京)
ギガウイング2	カート	8京1227兆1163億5304万2850	呪術士に勝った？ コンGLAY-ISO	AMランドケンタゴン (東京)
	リミ	8京3761兆4219億5479万4230	ミューVerな ユセミSWY	個人申請 グッデイ21(東京)
	ロミ	7京8099兆7671億4714万5000	ロミたん…ハァハァ… @中華キャノンS	トライアミューズメントタワー(東京)
	チェリィ	8京4865兆1454億7935万2910	T³-CYR-WIZ	ゲームコスモ町田店 (東京)
	ラルゴ	8京1564兆5973億6078万5250	元ZNA-ダメK．K 実力不足です。	トライアミューズメントタワー(東京)
	タッグモード	26京3273兆4280億1519万1200	服部(左手)／服部(右手)	個人申請 新世界(愛知)
中国龍2001		3,076,700 (19面)	2カ月ぶりに更新。 Y-S	えの木 (高知)
セガ・ストライクファイター	R連邦掃討作戦	88,300	JKPダニエル教官 RDX-寛千代	個人申請 ゲームパーク スマイル館(東京)
パズLET		195,760	LOG	トライアミューズメントタワー(東京)
ナイトメア・イン・ザ・ダーク		39,279,000	えいちけー	AMランドケンタゴン (東京)
ブラッディロア3		2' 15" 08	こまつゆ親衛隊 NTS㊄	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
テトリス T.A. PLUS	デス	6' 18" 28	M's-JIN	個人申請 ゲーム倶楽部 大船店（神奈川）
	ダブルス	3' 45" 33	あきにゃ♡&LKR	JOGO江古田店 (東京)
三國戦紀2		113,839,400	だまなぱ	ゲームインナハⅡ (沖縄)
プラネットハリアーズ		2周目3面	XRX-大魔王	個人申請 ハイテクセガ パドック店(広島)
リアル&フェイクフォトY2K		8,000,900	A.N.Other	個人申請 プレイランド ダウンタウン(宮城)
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ ミレニアムファイト2000		6,325,300	弩·牙·威·ぜ·よ！ AAZ	えの木 (高知)
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000		1,061	？氏	個人申請 ゲームセンター塚本(大阪)
ドラゴンブレイズ	ソニア	3,336,200	クビ寸前？ 魎!! 男塾-HYS	個人申請 ゲームサファリ 穂積店(岐阜)
	ロブ	3,638,600	出遅れ	AMランドケンタゴン (東京)
	イアン	3,214,100	SAI	ゲームプラザトンガ王国 (愛知)
スラッシュアウト	ルナ	14,985,883	AOQさようなら〇山 奥田ほし、長谷川長官	ゲームビンゴ (千葉)
	カムイ	22,003,958	千葉スパイクアウト部 AOQNo.319号	

ハイスコア講評

今回は**ポップンミュージック6**から。今作もALLパーフェクト×3曲で限界点が達成されています。もはや毎度お馴染みの恒例行事という感じになっていますね。

お次は**ダンスマニアックス2ndMIXアペンドJパラダイス**。いきなりフルコンボでのハイスコアです。

バーチャストライカー3は特失点差での集計。トップの使用国はイタリアで、フォーメーションは3-4-1-2。センタリングや、ゴール付近のフリーキック、コーナーキックを確実に得点に繋げているとのことです。

シャカっとタンバリン！もっとノリノリ新曲追加!!は、新曲だけでなく、スコアの桁も増えて争いも仕切り直し。コンボをつなげるのはもちろんのこと、シーケンスに隠れている「隠し玉」を見つけるのも稼ぎのポイント。

蒼天龍は、全面で最後まで連続消しを決めたスコア。8面で牌の数が94枚の面を選択しているため、完全な理論値ではないとのことですが、**ここまでのスコアが出るのは驚くべきものがあります。**

まだまだ熱が冷めない**ギガウイング2**ですが、今回はリミが大幅な更新を見せています。また、ロミは1位と2位の差がたったの200兆という僅差でした。

さらにタッグモードは1人で1P、2P両方を同時に操るという大道芸的プレイでのハイスコア更新。世の中にはすごい人がいるものですね。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則としてALLクリア優先。進んだ面数が同じ場合は点数の高い方を上位とする。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）　ストーリーモード

スコア（タイム）　23,646,800

面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定（完全ノーマル）

備考　うさぎ使用　残×5　連付き（シンクロ30連）　同付き

達成日　2005年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時…　約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1 750万です。

ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア　電話 03-5433-71××

住所　東京都世田谷区若林1-18-××

スコアネーム（最大20文字）　TKN-NSK

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　鈴木 雅弘　㊞

個人申請ハガキ記入例

ストライカーズ1945Ⅱ	モスキート	3,190,400	スコアラーさん大募集	ゲームセンタードリーム（宮城）
	フライングパンケーキ	3,421,900	Y. 斉藤 臨死なしで続けます。	個人申請 プレイシャトー（神奈川）
戦国ブレード	天外	2,113,400	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
セクシーパロディウス	ひかる	6,881,300	スーパーモデル	個人申請 フリーダム横浜（神奈川）
	マンボ	6,902,900		
レイストーム	R-GRAY1	17,659,900	のえみすとSKM♪ @NEOおでん屋	個人申請 デジャヴー幕張店（千葉）
ストライカーズ1945	ライトニング	2,285,500	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
ガンバード2	アルカード	5,190,200	カミーユ ビンタ	個人申請 プレイハード50 春日井店（愛知）

ストライカーズ1999	F-117ステルス	3,355,300	P	ジャスコ川西店・三栄プレイランド（兵庫）
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブズ	グリフォンマスク	3,468,300	数奇将星我に在り？MK？	個人申請 レジャシティーゴールド（京都）
パカパカパッション2		3,694,650	ガルト連合軍HAM 下町パカラー雛³	個人申請 グッデイ21（東京）
グレート魔法大作戦	グリムレン	99,300,230	㊛めでした。	個人申請 ギャレッソ津田沼店（千葉）
ビートマニア コンプリートMIX2	アッパービート	3,729	KAZ	ゲームセンターアレックス（埼玉）
ビートマニア フューチャリング ドリームズ カム トゥルー	レージーナチュラル	1,936	たこまる㊥㊍	個人申請 ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
	ハッピー	2,129		
	ドリドリ	1,925		
	リミックス	2,448		
	ミックスドアップDCT	2,995		
アクアラッシュ	練習	163.96	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	278.3		
	上級	356.65		
ジョジョの奇妙な冒険 ～未来への遺産～	ストーリー	7,903,600	剣匠さん	ゲームコーナーフジ（東京）
ギガウイング	ポーチカ	256兆3094億9366万7320	PPP-T.B	ゲームセンターアレックス（埼玉）
ロジックプロ		82,974	ERO@MLC会長	ジャック&ベティ日吉店（神奈川）
ジョジョの奇妙な冒険	ジョセフ	4,725,300	㊓さん	ゲームコーナーフジ（東京）
レイクライシス	WR-01R	25,818,850	NWR-KAZ	ゲームプラザトンガ王国（愛知）
ストリートファイターZERO3	リュウ	7,867,500	はれんちTAⅡ	ゲームインみとや三河島店（東京）
ビートマニアⅡDX 2ndスタイル	ヘヴン	4,330	電脳雑技団 YMG-Ⓒ	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
ストリートファイターEX2	カイリ	3,454,800	880(BBC)	えの木（高知）
	ダルシム	3,338,900	今日は普通の姿。カリスマ様	
	バルログ	3,506,700	dreamはKANA派♡ミルク隊VAP	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ケン	3,459,400		
プリクラ大作戦	クララ	56,114,800	LKR	JOGO江古田店（東京）
	キララ	54,309,800		
	グレイ	41,008,800		

三國戦紀2は使用キャラが張飛に変わり、点数を伸ばしています。張飛はこのゲームの中でも、1、2を争う弱いキャラ。攻撃力が低い＝多く技を入れられる＝点数が高いということなのでしょうか。また、趙雲でトップにあと100万点まで迫ったプレイヤーもいましたが、こちらもかなり弱いキャラです。

リアル アンド フェイク フォトY2Kは、タイムボーナスはもちろん、ボーナスステージはALLパーフェクト、アイテムも稼ぎを意識した使い方をしての大台突破！

プラネットハリアーズは2周目3面まで到達。体当たり攻撃を仕掛けてくる、固いザコ敵がライバルの模様です。

ドラゴンブレイズはロブがついにノーミス、ノーボムの領域に達してきた模様です。

高い、とにかく高いと関係者騒然なのが、**ストライカーズ1999**のF-117ステルス。もう伸びる余地はほとんど残されていないのでは？

ストライカーズ1945Ⅱもついにノーミス、ノーボムでのスコア更新。2周目6面での稼ぎにボムを使う必要が無くなったとのことです。

～お詫びと訂正～

本誌6月号ハイスコア講評内のドラゴンブレイズ「2周目6面ボスに2発ボムを～」のくだりは誤りで、正しくは「2周目砂漠面のボスと6面のボスに1発ずつボム」です。また、同ストライカーズ1945Ⅱ「2周目7面で～」とあったのは、2周目6面の誤りです。本誌7月号ハイスコア欄のジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～ストーリーモードは、以前の点数を更新していませんでした。訂正すると共にお詫び申し上げます。

5月20日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

**夏～秋にかけて発売されるタイトルは、どれも期待の持てるものばかり。
ハイスコアに対戦に、金欠街道まっしぐらの予感？？**

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

ロッキーワールド仙台店
宮城県仙台市青葉区中央3-8-33ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	36,616,690	S.T	α式 2-3 1周目ジュエリング15万 ※も一少しでボス行けたのに
2	サイヴァリア リビジョン	152,229,400	YUK-HPI(仮)	ALL LV394
3	ギガウイング2(ロミ)	6京3706兆2696億5140万5410	葉ちゃん@電柱組(ゲスト)	ALL
4	バトルガレッガ(ガイン)	15,588,620	M73さんへえこTea	ALL
5	ミスタードリラーG(北極)	2,098,340		アタル ALL 9'54"93

AGスクエア盛岡店
岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	36,607,960	まずは参考として T.Kiz	α 2-3
2	エスプレイド(J-B 5th)	31,764,690	もう少し…何とか T.Kiz	残ライフ6-5 ガラ×14
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(ジオン)	12,951	Y.K	大佐 ゲルググ 11面にて死
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(連邦)	10,825	Y.K	中佐 ガンダム ALL
5	ドラゴンブレイズ(ソニア)	1,141,900	誰か後はよろしゅうに・T.Kiz	ソニア 107%

レジャーパレス
北海道札幌市豊平区平岸2条3-6-30 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	65,910,270	十條の末裔 回田㊋	2-5 チェーン
2	プロギアの嵐(ミリタント)	35,428,210	札幌のサイディング屋 OSC-AIQ	2-3 ネイル
3	ギガウイング2(ラルゴ)	7京1691兆8436億5077万2920	OAM-Naoki	ALL 連付
4	ストリートファイターZERO3↑(ガイル)	2,345,600	ZARIA-HMV 雨降りスコア	ALL
5	悪魔城ドラキュラ	999,900	レッサーパンダの帽子の人が来ていた店	4周目6面で達成

アミューズメントパークフリーダム平店
福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	DDR 5thMIX(シングル Bコース)	118,844,398	yakon	ALL PX804 GX133
★	DDR 5thMIX(シングル Cコース)	163,328,089	奈々死	ALL PX1226 GX87
3	DDR 5thMIX(ダブル Aコース)	75,437,392	㊙	ALL アフロ→CAN'T→ネバー GX39
4	BM コンプリートMIX2(ハードアナザー)	4,024	YAS!	ALL 600-749-864-855-927
5	ナイトメアインザダーク	26,590,600	EIT!	ALL

ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2丁目6番11号 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	1,875,200	XXX	ALL ロックマン
2	サイヴァリア リビジョン	79,780,900	DIS	X-D LV291
3	バカバカパッションスペシャル	2,214,950	OKR	ALL ファンタ 97-97-94
4	ミスタードリラーG(エジプト)	2,082,455	MOT	9'07"76 ノーミス全エア アタル(苦)
5	ミスタードリラーG(宇宙)	4582m	MOT	25'53"71 ホリZあと1万mぐらい必要?

レタス702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	43,004,170	ナイスヤンキー ㊅㊋	2-4
2	プロギアの嵐(ミリタント)	45,546,910	無差別あいさつ男 ブルボンみつお	2-5
3	ミスタードリラーG(北極)	2,090,150	第128回2代目つづく決定戦開催中	ALL 連付 プチ 10'55"88
4	ミスタードリラーG(インド)	670,915	R10= 本智幸	ALL 連付 タイゾウ 2'28"95
5	バカバカパッションスペシャル	2,580,860	41生:マリかぁ!!	ALL 96-98-98

ゲームセンターアレックス
埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング(ポーチカ)	256兆3094億9366万7320	PPP-T.B	ALL 連付
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	2,005,900	T-YASU	MAX20連鎖 如月目標達成 根性モード
3	D&D タワーオブドゥーム(ドワーフ)	1,141,097	PPP-MOE-和泉	ALL×4 オーガ18殺
4	ギガウイング2(チェリイ)	7京6570兆4923億0121万7610	つゆだく野郎-SQ㊊	ALL カーマインボル数回ミス
5	ギガウイング2(リミ)	7京0805兆4559億4962万7670	MGE	ALL ストレンジャー 連付

ゲームセンタードリーム
宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ヒルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	2,285,500	戦国人	ALL 連付 残×1
★	戦国ブレード(天外)	2,113,400	戦国人	ALL 連付
3	メルヘンメイズ	712,080	ニキ	ALL ノーミス
★	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	3,190,400	スコアラーさん大募集	ALL 連付 残3 B8 1周157万
5	レイブレーサー(上級)	13'14"531	だれか スコアを出してくれ～！	T.T. 12周設定

ファンタジーゾーン夢らんど
北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	10,607	さすタン	ALL ガンダム 撃墜数44
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	10,934	再販希望	ALL ゲルググ 撃墜数40
3	デッドオアアライブ2(サバイバル)	20,835,508	K.T	ALL ジャン・リー
4	エスプレイド(美作 いろり)	21,690,320	PEI	ALL 残[illegible]×2
5	マーズマトリックス	996,917,909,790	SRX	"モスキート02 ALL EXP4 072619

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店
埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1階 ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーG(エジプト)	2,013,720	CDR	アタル 10'43"30 1ミス エアALL
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	52,598,640	COP-かえで	γタイプ 2-3迄
3	ギガウイング2(タッグ)	15京3488兆5292億0173万7620	TSL-TIG MPZ	ストレンジャー+カーマイン 26億倍
4	グラディウスⅣ(6番装備)	3,343,200	サッサ(ハエ恐怖症)	6-4 連付
5	ギガウイング2(リミ)	7京0328兆1576億0706万6440	TSL-TIG	ストレンジャー(RF) 4面カンスト

プレイランドエフワン
宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Cタイプ)	679,998,090	ジョニー	ALL ショット強化 残2 1周201億
2	ストライカーズ1999(F/A-18 ホーネット)	1,203,700	唐沢	2-2
3	BM コンプリートMIX2	1,486	唐沢	ALL
4	ガンバード2(アルカード)	1,707,200	唐沢	2-3 連付
5	ソニックウィングス2(F-14)	1,255,600	唐沢	2-2 連付

釧路スガイ ゲームプルプル
北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	DDR 5thMIX	160,793,254	菱光人 まっく=ごえ	ALL マニアック 祭×3 フルコンボ P93%
2	BMⅡDX 5thスタイル(7キー)	755,872	S.H	ALL 1248-281-35-4-4
3	BMⅡDX 5thスタイル(ヘブン)	4,286	EURO	ALL 2025-236-12-0-2
4	BMⅡDX 5thスタイル(レギュラー)	6,286	KING	ALL 2969-348-30-4-18
5	BMⅡDX 5thスタイル(UG)	6,992	KING	ALL 3264-464-52-18-50

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル ☎047-395-2065

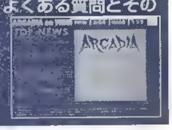
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	38,461,700	ELM	リベット 2-4
2	プロギアの嵐(ミリタント)	37,296,520	エキサイト天狗 MJN-T.Y	ネイル 2-3
3	ギガウイング2(チェリイ)	8京0152兆5267億6727万3640	えぬえす	RF ALL 残0 B0 今月は疲れた(涙)
4	スラッシュアウト(スラッシュ)	16,678,106	PK天心佐藤でいいやチーム20T319号	ALL セイント
★	スラッシュアウト(カムイ)	22,003,958	千葉スパイクアウト部 AOQNo 319号	ALL セイント

■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先 hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル (subject) には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号 03-5433-7212
質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします。

ARCADIA on WEB
http://www.arcadiamagazine.com/
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。



ゲー事典
■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

注目!! オールドゲーム☆ハイスコアα

鮫!鮫!鮫!

前人未踏の 1億点

スコア	プレイヤー	店舗名
100,000,000	J.O	遊ingポイントセオラ(滋賀県)

これまでにも、アルカディア誌上でのハイスコア集計とは別に、ゲームプレイの限界に挑戦した例は多い。

有名なものでは、ゲームサークル「ACU」発足時に数人のプレイヤーが交代し丸3日がかりで行なわれた「ギャプラス」1億点達成。また、2人交代での「究極タイガー」1億点達成(正確には99、999、990点でカンスト)など、長い歴史の中で過去のプレイヤーが打ち立てた金字塔は、今でも伝説としてハイスコアラ一の間で語り継がれている。

今回J.O氏によって達成された「鮫!鮫!鮫!(1Pバージョン)」の1億点は、前述のものと趣は異なるものの、これがアーケードゲーム史に残る偉業であることは疑うべきことのない事実だ。

ちなみに、同ゲームのハイスコア集計は1千万点+αを持ってして打ち切られている。しかし、この数字は点効率が良ければ2周クリア、悪くても3周クリア時には達成可能なものだ。

今回の1億点は12周目10面で達成されたもの。1周に要する時間が40分前後なので、達成に要した時間は約8時間。プレイ時には、かなりの集中力も必要とされただろう。

また偉業達成には、時間だけではなく神業的テクニックも重要となる。なぜならば、「鮫!鮫!鮫!」のゲームランクに上限はないからだ。敵弾の速度は周回を重ねるごとにどんどん速くなっていき、それまでのパターンや攻略法が、通用しなくなるという事態が起こってくる。大げさかもしれないが周回ごとのパターンが必要になる、ということだ。つまりこのスコアは、ただ長時間プレイを続けたという性質の物ではない。未だ誰も目にしたことのない難易度の上限への挑戦であり、全国一とは違った意味で歴史的スコアといえるだろう。

タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング2(チェリイ)	8京4865兆1454億7935万2910	T^3-CYR-WIZ	ALL ストーク
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	57,690,640	S.B 2-2までノーミスノーボム	2-4ボス リング=ネイル
3	プロギアの嵐(ミリタント)	47,117,280	1周目ノーミスクレア もうねぇな いぶ	2-4 ボルト=ネイル
4	デンジャラスシード	3,721,400	WAR氏飲み会もいいけど55億返して。中野	ALL 連なし
5	デンジャラスシード	3,753,100	WAR氏中野さんに55億返してあげてH!	ALL 連付

Jam's下井草店

東京都杉並区下井草2-40-14 ☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	BMIIDX 5thスタイル(ヘブン)	4,230	おはる店長ちくわ 1.82日で北海道旅行	AAA
2	BMIIDX 5thスタイル(フライハイ)	5,233	おはる店長ちくわ♡飛行機乗るのが苦手?	AAA
3	BMIIDX 5thスタイル(レギュラー)	6,010	おはる店長ちくわ ウニ・イクラ丼うまい!	AAA
4	BMIIDX 5thスタイル(ニューウェーブ)	6,643	よどさん&ちくわ 馬が街を歩いてる~!	よどさん5面担当の為 参考記録
5	BMIIDX 5thスタイル(UG)	6,475	よどさん&ちくわ 鉄砲汁が一番ウマイ	よどさんスクラッチ担当の為 参考記録

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	8京0535兆2380億3402万5580	中華キャノン!? QRO	ALL 8×2 7面ヘボ
2	ギガウイング2(チェリイ)	8京3331兆8865億8774万3960	higeas	ストーク ALL ISOさんもうやらないで
★	ギガウイング2(ロミ)	7京8099兆7671億4714万5000	ロミたん ハァハァ・@中華キャノンS	ALL RF スパロー・2000兆(ロリ萌え)
4	ギガウイング2(リミ)	8京2930兆7003億6986万6910	来月からがんばります。ユセミ	ALL RF 残0 B2 (-1200兆)
★	ギガウイング2(ラルゴ)	8京1564兆5973億6078万5250	元ZNA-ダメK.K 実力不足です	ALL 残0 ボ2 ヴィ2 000兆以上落ち

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2丁目17-2 アルファビル6F ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルゴスの戦士	11,320,110	NRX-044	ALL 連なし
2	バカバカパッション スペシャル	2,617,760	RYO @ehampion	ALL 1 97% 5 99% 8.98%
3	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン(チーム・ジオン)	16,787	ATS	[illegible]
4	ギガウイング2(ロミ)	6京5320兆5169億3374万4980	T.A	ALL 連付
5	ティンクルスタースプライツ	2,859,539	KUM君	ALL 連付 メビウス

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	68,362,500	TFC-ひと悶着	2-5 1周3300万+1ミス ネイル
★	ミスタードリラーG(インド)	683,080	ISO	ALL
★	フラッディロア3	2'15"08	こまつゆ親衛隊NTS㊞	ALL ガドウ
★	シャカっとタンバリン もっとノリノリ新曲追加!	12,465,440	HCM-鎌食	ハードモード ALL
★	ストリートファイターEX2(バルログ)	3,506,700	dreamはKANA派 ミルク隊VAP	ALL カイリ187万爪×2+3

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIV(6番装備)	3,808,000	サッサ	6-9
2	グラディウスIV(3番装備)	2,211,400	サッサ	4-4 パターン無視
3	リアルアンドフェイク PHOTO Y2K	502,200	ヒロッチ	ALL
4	アシュラバスター	1,382,400	KOS-穴うめ君	ALL タロス
5	燃えろ!ジャスティス学園	2,139,100	アイアイ	ゆりか ザキ あきら

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーG(宇宙)	7789m	BSX-MUR	ナリンガーZ 40'33"13 連付 12562305
2	ミスタードリラーG(北極)	2,090,570	Lee	ALL ホリ・アタル 連付 10'25"01
3	蒼天龍	422,350	"チャイナ服はいとよろし"MBD-AKI	ALL
★	ドラムマニア 4thMIX	334,247,050	K O	ALL スタンダード
5	TATSUJIN	5,010,850	B.F	エリア652 連付

ゲームインみとや 三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17 ☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO3(リュウ)	7,867,500	はれんちTAII	ALL
2	プロギアの嵐(ミリタント)	61,586,670	YSK-SSK	2-5
3	ギターフリークス 5thMIX(ボーナス)	123,338,200	CYA	ALL
4	ドラムマニア 4thMIX(ボーナス)	270,107,700	はれんち	ALL ヘルプレス1370コンボ
5	ドラムマニア 4thMIX(ボーナス)	189,493,100	たけ	ALL 曲名?

アミューズメントフォーラムモア

東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル ☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	73,718,500	kwsm	α 2-5 1周1ミス
2	ナイトストライカー(Rゾーン)	96,332,140	アストン・マーチンDB5	ALL 全パシフィスト
3	パズループ(ステージ)	83,318,800	ぎりぎりまでつなげろよ! KAN	ALL
4	ドラゴンブレイズ(クエイド)	1,499,800	あなうめ	2-2 初プレイ
5	バカバカパッション スペシャル	2,300,810	同上	ALL カラー大会

マットマウスパートII

神奈川県川崎市中原区新城 1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	69,672,780	R.	2-5 C連有
2	プロギアの嵐(ミリタント)	39,268,990	だる	2-3 C連有 ネイル様
3	BMコアリミックス(スーパークラシック)	1,521	へっぽ娘	HS3
4	上海 万里の長城 THE GREAT WALL(グレートウォール)	399,410	AKR	st.25
5	上海 万里の長城 THE GREAT WALL(北京)	629,690	だる	st.28

Jogo江古田店

東京都練馬区旭丘1-71-10 ☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO3↑(フェイロン)	5,657,200	スティーヴー!	ALL 連付
★	ストリートファイターZERO3↑(T.ホーク)	4,933,500	都会カヤック!	ALL 連付
★	テトリス・T・A PLUS(ダブルス)	3'45"33	あきにゃ &LKR	ALL
★	プリクラ大作戦(クララ)	56,114,800	LKR	ALL 連同付
★	プリクラ大作戦(キララ)	54,309,800	LKR	ALL 連同付

アミューズメントランドKentagon

東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-5386-2460

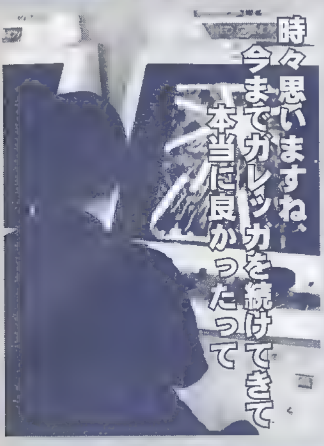
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング2(カート)	8京1227兆1163億5304万2850	呪術士に勝った? コンGLAY-ISO	ALL 残0 B2 予選1.81京
★	ドラゴンブレイズ(ロブ)	3,638,600	出遅れ	ALL 残3 B9 1周153 2万
★	ナイトメアインザダーク	39,279,000	えいちけー	ALL
4	ギガウイング2(チェリイ)	7京3886兆1730億9415万8200	すでに穴うめ?	ALL 残1 B2
5	ドラゴンブレイズ(イアン)	2,852,800	穴うめ確定?㊐	ALL 残2 B3

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■GAME BOSS http://gameboss.net/ ■アミューズメントパークNASA http://www5a.biglobe.ne.jp/~nasahp/
■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997 ■ナムコ プレイシティキャロット松本店 http://members.tripod.co.jp/pccarrot/index.html

スーパープレイヤー列伝 ～ハイスコアラーの横顔～

第4回　T°ー神威

ハイスコア全国集計でトップに輝く凄腕のプレイヤー。彼らはどんなことを考え、どのようにゲームをプレイしているのか？　今回は「バトルガレッガ」を発売から現在に至るまでプレイし続け現在も記録を更新し続けている「神威」氏にインタビュー。



ーまずハイスコアを狙い始めた、きっかけを教えてください。

神威　単純に「バトルガレッガ」がおもしろそうだ、クリアしたいというのがきっかけですね。

ただ、「ガレッガ」で点数を稼ぐことは普通にクリアするためにも必要なことなので、スコアを意識するのも自然な流れでした。

ーハイスコアを狙う上で、ライバルは気になりますか？

神威　人と点数を競うという感覚はあまりないですね。

スコアを狙うのは自分への挑戦とでも言うか、別にハイスコアを出すためにゲームをやっているわけではないので、周りはあまり気になりません。

ー「ガレッガ」が好きでやっているという訳ですね。

神威　そうですね。1面をやっているだけでもいまだに楽しくてしょうがないですし、極端なことをいえばタイトル画面を見ているだけでも盛り上がってきます。

あと「ガレッガ」に限ったことではないと思いますけど、ハイスコアを出したときの達成感や点数が高いときの緊張感が特に最高ですね。

ー今はガインだけに絞ってプレイされているのですか？

神威　そうです。ガインは最高得点機体であると同時に、全キャラの中でも一番特徴的でおもしろいです。無茶が効くというか、かっとんでいるところが気に入っています。

プレイしていて楽しいからガインをやっています。楽しくなければやる意味はないと、個人的には思っていますから。

ー現時点での最高スコアが1954万1530点ですが、2000万の大台突破は可能なのでしょうか？

神威　可能です。理論値というわけではなくて、現実的に十分可能な数字ですよ。今現在、自分自身の中でも2000万点突破は大きな目標です。

「ガレッガ」をやってきて、ワイルドスネイルの1500万と1600万。さらに惜しくも1700万にとどかなかった1693万、そしてガインの1800万、1900万点台ときたわけですけど、ガインの2000万というのは今まで自分が「ガレッガ」を5年近くやってきた中でも、もっとも大きな通過点になると思っています。

ーそれはゴールと呼んでもいいものですか？

神威　そうですね。

でも、2000万出してもそこで終わりではないですし、本当の勝負はそこからとも言えるのではないかと感じています。

ーそこまでプレイし続ける「バトルガレッガ」の魅力はどこにあるのでしょうか？

神威　多すぎて困ります(笑)。

でも自分なりに挙げるとすればプレイに個性が出るところですね。みんな同じというのがなくて。たとえばガインのバスターソードを当てる角度ひとつとっても、自分にしかない当て方をする場所があったりするんですよ。

今まで他の人のプレイを見てきても、驚くことばかりでした。「あーこんなことができるんだ」って。

ー最後になりますが、あなたにとってハイスコアとはなんですか？

神威　ゲームをより楽しくやろうとする方法や工夫です。楽しければハイスコアじゃなくてもいいですね。

あとゲームセンターでやることに意義があると思ってますし、ゲームセンターで「ガレッガ」をやってスコアを申請するという行為自体が大好きです。

ー本日はどうもありがとうございました。



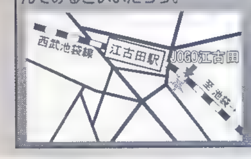
プレイ内容、ハターンなどが書かれた手帳。日記も兼ねているそうだ。

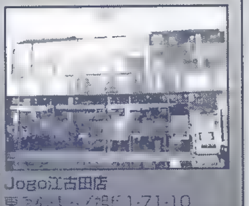
プロフィール　T°ー神威
「バトルガレッガ」のノーマルキャラ(ワイルドスネイル)とガインの現時点での最終スコア保持者。年齢は19才。でガレッガを始めた当時は中学生だったそうで、当時のスコアネームは「TAK(たく)」。

イチ押し店舗!!

ハイスコアを狙っている人なら知らないハズはない名店。

連射装置なども完全装備されているのがスコアラーには嬉しい。腕に覚えのある人は足を運んでみるといいだろう。





Jogo江古田店
TEL 03-3954-9261

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8　第一Uコーポ1F　☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	7京8127兆0378億1468万8510	REI	ALL リミ嫌あ～！
2	ミスタードリラーG(宇宙)	11547m	T.K	連付 プチ 24,717,140点
★	ミスタードリラーG(インド)	681,550	HIDDY	連付 ノーミス 地10ALL 2'04"36 タイゾウ
★	ドラゴンブレイズ(イアン)	3,214,100	SAI	ALL 連付
5	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	26,465,730	VTF-いの	ALL 連同付 5A 118X。ラスト0

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(J-B 5th)	32,771,100	[illegible]	残×4 ALL ソフ連
2	エスプレイド(相模 祐介)	27,362,700	F.M	残×4 ALL ソフ連
3	魔法大作戦(ミヤモト)	2,138,760	H.S	2-4 連付
4	ミスタードリラーG(北極)	2,101,770	園長	8'08"28 エアー全取 3miss ALL 連付 タイゾウ
5	ぷよぷよ通	534,119	園長	ALL

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23　伝田ビルB1F　☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	41,037,470	SND	2-4 β
2	テトリス・T・A PLUS(マスター)	9'06"10	BCD	S9 カンスト
3	テトリス・T・A PLUS(ノーマル)	401,127	BCD	ALL
4	テトリス・T・A PLUS(ダブルス)	4'35"76	AKI&KYO	ALL
5	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	11,319,910	背追う覚悟の分だけ可能性を手にしている	2号機 ALL

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦VSジオン(連邦)	9,588	アムロ・レイ曹長	撃墜数40 ステージ10 1人用vsCPU
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	13,835,900	ガストの店員	ステージ5 リンク&リベット
3	ギガウイング2(チェリイ)	7京7356兆7777億7591万7591	ズタズタ、あーちゃんの友達	カーマインプラス ALL 残0 B×1 連なし
4	テトリス・T・A PLUS(TGM+)	10'35"33	RIE	レベル999
5	テトリス・T・A PLUS(ノーマル)	447,186	RIE	

扇ケ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	90,725,420	求道者KTN-飛びきれてない凡夫	ALL 残3 宝石×44007
2	ぐわんげ(柊 小雨)	56,334,994	みこりそ	ALL 1ミス 銭×61471
3	バトルガレッガ(ガイン)	14,340,600	OQR	ALL
4	バトルガレッガ(ミヤモト)	12,148,890	原始人	ALL カレーパワー(謎)
5	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	11,128,480	OQR	ALL 魔法キャラ才能なし

アベニュー北口店

山梨県甲府市中央1-12-3　☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ(練習)	163.96	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(初級)	278.30	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(上級)	356.65	NGP-ANP	ALL
4	ミスタードリラーG(北極)	2,062,075	サムライ日本	ALL
5	ミスタードリラーG(エジプト)	2,058,145	サムライ日本	ALL

GAME-COLLEGE

愛知県長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	21,167,300	SHT	β式
2	機動戦士ガンダム 連邦VSジオン(連邦)	12,082	SUN	ガンダム
3	ミスタードリラーG(宇宙)	3209m	K/S	2,708,800 ホリンガーZ 連付
4	クレイジータクシー	6,032,196	CCB	ジーナ
5	スポーツジャム	71,400	TI	ALL 野球

GAME CONDOR 駒形本店

静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	29,595,340	SYG 1周目2200万	2-3 ガンナーβ
2	プロギアの嵐(ミリタント)	19,285,020	呪凶介 カセがない男	2-2 ガンナーβ
3	バトルガレッガ(ガイン)	16,802,800	7.9mg	B決定 ALL 号251万 勲章2匹落ち
4	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	12,292,780	呪凶介	4号機B決定 ALL
5	バトルガレッガ(ボーンナム)	15,129,070	偽のるど	B決定 ALL

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック6	300,000	猫野美亜	ALL
★	ダンスマニアックス2ndMIX アペンドJパラダイス	37,783,400	NST-DAI	ALL フルコンボ
3	プロギアの嵐(ミリタント)	46,741,460	K S	2-3 β式
4	プロギアの嵐(ギャンブラー)	24,214,400	K.S	2-3 α式
5	ギガウイング2(チェリイ)	7京5059兆1834億9387万8400	えっ？伸びたの？	ALL 連付 RF

ゲー事典
■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/　■ゲームプラザトンガ王国 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/　■GAME COLLEGE http://www.college1.co.jp/
■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm　■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●ロッキーワールド仙台店(宮城県)
今月は久しぶりに多くのスコアが集まりました。申請してくださった皆さん、どうもありがとうございます。掲載枠数の関係上、送ることのできなかった分は本当にすいません。

●トライアミューズメントタワー(東京都)
プロギアの申請ありませんでした。次回を期待しています。キン肉マンさん3年間お疲れ様でした。来年こそは進学できますように。
by元ラウ・チェン

●ゲームインみとや 三河島店(東京都)
ボリショイ(ギガ2)に続いて入荷したプロギアはもちろん愛称"ブルコギ"。YSKさんのプレイは見事でした。来店ありがとうございました。

●大久保アルファステーション(東京都)
初めまして、今回から参加させていただくアルファステーションです。当店はハイスコア集計の歴史が浅いので、ともに盛り上げていってくれるスコアラーさんをお待ちしてます!

●GAME BOSS(神奈川県)
ポップン6が連日フル稼働状態の為、メロディーが耳から離れません。職業病ですね(笑)。

●GAME CONDOR 駒形本店(静岡県)
今年の後半は久しぶりに大作ラッシュが続きそうです、今からとても楽しみですね。さて当店では新作からレゲーまで幅広く入荷中、来てね。

●ゲームプラザトンガ王国(愛知県)
SOL-D-S・S君は見事パズルボブルシリーズグランドスラムを達成! 思い残すことなくこの世界を去っていきました。おめでとう、そしてさようなら!

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
7月8日のKOF98全国大会予選が近づいております。メイっぱいエントリー受付中です! みなさんの参加お待ちしてます。店員AOI

●遊ingポイントセオラ(滋賀県)
当店2Fのオールドゲームは半分は趣味で半分はインカム重視で入荷しております。長いゲームは1年以上ありますが、短いと3日でさようならします。やれる時にやっておきましょう。

●パリオ フィエラ ディ プローバ(広島県)
アンケートによるリクエスト入荷、始めました。スコアラー大ボ集中!! スコアに興味のある方ぜひ遊びに来てくださいね!

●えの木(高知県)
最近若年層のスコアラー化が目立ちます。「つながったら」とか「だからすぐに乱入してくるなっつうの!」とか言いながら50円を山積みにするその姿は頼もしい限りであります。
by常連一同

●モンキーハウス本館(福岡県)
不良債権の魂のような人には気を付けましょう。

●ゲームスポット大橋(長崎県)
3Fにコミュニケーションノートを置いてますのでどんどん利用してください。
by妄想戦士 クロ先生の生徒より

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島)
只今、音ゲースコアラー募集中!! 当店は全力をもってサポートいたします。だれかきて〜〜〜〜。

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス 5thMIX	242,358,900	ABB@GAくさんには勝てないっスよー!	
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	16,812,410	CGU@稲ちゃん!やったぞ!	1周ALL β式
3	プロギアの嵐(ミリタント)	23,822,450	ARL@赤ごんざ	2周目2面 β式
4	BMⅡDX 5thスタイル(UG)	7,000	41@男ニゴック	
5	BMⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,215	アールコ@某ラッシャー(_S2所望)	

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	9,152,100	KTZ	ALL 連付
2	レイストーム(R-GRAY1)	17,351,150	のえみすとSKM♪	ALL 5面いまいち…
★	ポップンミュージック6	300,000	1人目㊟	限界点
★	BMⅡDX 5thスタイル(ヘブン)	4,434	HAGE	120円だけ…
★	BMⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,404	TOKU-3	名古屋行けた!

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	プロギアの嵐(ミリタント)	167,594,670	NAL	ALL
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	14,247	日生劇場5列目で発狂 元祖ヨッスィー派 ⓑ	ALL ガンダム
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	15,491	通りすがりの赤い人 & 足手まといCPU	ALL シャア専用ゲルググ
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・連邦)	28,680	霞 拳志郎 & 剣 獅子丸	ALL ガンダム×2
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	33,988	後藤真希派 とき坊& 倉木麻衣派 ま〜くん	ALL シャア専用ゲルググ×2

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンチマニア北斗の拳2〜激闘修羅の国編〜	209,279,900	D!?(ジャイアントバズで自爆)	ALL 最終戦で痛恨の1ミス 特別・死兆星
2	パンチマニア〜北斗の拳〜	134,575,750	D!?(ハイドボンブで味方爆殺)	ALL ランクS ガンダムがクリアできねえ 上級
3	ドラゴンブレイズ(クエイド)	2,094,500	clever-ZAP	2-6
4	ミスタードリラーG(インド)	665,695	clever-平MT(タイム遅すぎ!!)	連付 タイゾウ 2'38"00
5	上海 万里の長城 クラシック)	241,100	???これってN様だよね?	えー、ちょー、なー

タイトーインスタジアム
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ!ジャスティス学園	5,684,100	MINA	フリーモードALL バグなし 忍、恭介、ゆりか
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	19,077,780	なめんなよ!	2-1
3	プロギアの嵐(ミリタント)	48,535,970	最終スコアだ!!	2-4ボス もうげんかい
4	バーチャストライカー3	7	ヒデ中田	ALL ポルトガル
5	BM コンプリートMIX2(アッパービート)	3,031	怪腹遊山	ALL B.B.B 84U!

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	25,833	かっとび! マンホール軍曹とアイボン	ALL NT-C&E Sゲルググ, Sズゴック(ジオング)
2	ポップンミュージック6(ノーマル)	300,000	かっとび! アフロ軍曹	ALL パーフェクト
3	ギガウイング2(カート)	7京8915兆2909億9785万0530	3000兆落ち OH!!	ALL 連付
4	プロギアの嵐(ギャンブラー)	53,693,360	なんとかしてー あーもーホンマ男	2-5 連付 ガンフライヤーβ
5	鮫!鮫!鮫!(1Pバージョン)	100,000,000	J.O	12-10で達成 連付

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	達人	17,775,060	SUR-SHM-JDM㊙	12-2面 ショボイ、ツカれた
2	燃えろ!ジャスティス学園	2,045,600	PEL	ALL もも、恭介 ティファニー
3	バーチャストライカー3	9	のり	ALL ナイジェリア 9-0
4	ビシバシチャンプ	96	青のカケラ	次は4万点
5	ロジックプロ	39,514	N	

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	BMⅡDX 5thスタイル(ヘブン)	4,387	電脳雑技団 YMG-©	
2	テトリス・T・A PLUS(マスター)	8'16"60	d/dS	mクラス STシルバー SKゴールド
3	ギガウイング2(チェリイ)	4京0276兆8726億8799万0080	Gap	ALL
4	ミスタードリラーG(宇宙)	4,017	BNK2-RIA	ホリススム 4,003,515
★	BMⅡDX 2ndスタイル(ヘブン)	4,330	電脳雑技団 YMG-©	

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	58,844,690	穴梅	2-3
2	ギガウイング2(カート)	7京0546兆0937億1793万3030	やっとかよ!!Ⓤ	ALL 連付 雷迅改
★	スリルドライブ2(USA)	3'46"18	FGM-UKA	ALL MT SUNSET
★	スリルドライブ2(ヨーロッパ)	3'20"51	蛇ANA	ALL MT FOGGY
★	スリルドライブ2(日本)	3'12"67	蛇ANA	ALL MT NIGHT

ゲームプラザ レッツ
広島県広島市南区松原町4-8 新広ビル2階 ☎082-263-2442

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーG(宇宙)	3325m	QQ9	2,686,735
2	ミスタードリラーG(北極)	2,054,110	T.T	10'30"55
3	ミスタードリラーG(アメリカ)	1,047,745	T.T	5'59"08
4	テトリスプラス(ダブルス)	4'24"88	マーフィー&10	
5	テトリス・ザ・グランドマスター	10'20"43	用〜画"	新生

星狩物語 岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047番地 ☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス 5thMIX(スタンダード)	231,415,000	YO5(DDT)	オールベース
2	ギターフリークス 5thMIX(ボーナス)	317,074,700	YO5(DDT)	THICK AND FAST フルコンボ
3	ドラムマニア 4thMIX(スタンダード)	274,774,750	KEN	
4	ドラムマニア 4thMIX(ボーナス)	318,209,650	KEN	HELPLESS(long) フルコンボ
5	ギガウイング2(カート)	6京0506兆1506億2535万4530	LCB	ライジン改 ALL

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	13,071	たけろんそん	ALL ガンダム(ビーム)
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	14,756	たけろんそん	ALL ゲルググ
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	32,708	たけ&西	ALL シャアゲル×2
4	マイティ・パン(ツアー)	6,317,600	STN-西中島より新大阪流 J.T	48面 連付
5	燃えろ!ジャスティス学園	4,175,600	103流プレイヤー FUJ	ALL 流、ゆりか、恭介

ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市3-3 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	9,120	OKU	ガンダム
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(チーム・ジオン)	12,373	ABB.JUM	ゴッグ ゲルググ
3	プロギアの嵐(ギャンブラー)	26,456,250	YOU	2-3
4	プロギアの嵐(ミリタント)	23,952,240	YOU	2-3
5	ギルティギア ゼクス(闇慈)	141,750,500	T.I	

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	3,355,300	P	ALL 1周122.1万 ダブルなし
2	ティンクルスタースプライツ	3,041,474	M.I「このモードわすれてた。」	ALL MAX38Hits ストーリーモード
3	ティンクルスタースプライツ	3,231,759	M.Iくん「大幅更新。」	ALL MAX44Hits グレフォン
4	ティンクルスタースプライツ	2,480,802	M.Iくん「なんでとぶの?」	ALL MAX38Hits なんじゃもんじゃ
5	ティンクルスタースプライツ	2,752,407	H.Uくん「と芸前に体操しなあかんよ!」	7面 MAX36Hits マキベン

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	116,510,790	SYG-D.I	ALL 残3
2	マイティ・パン(ツアー)	7,353,800	アジシオ太郎	56面 連付
★	マイティ・パン(パニック)	1,953,000	咆哮野郎-まJU	ALL 残0 連付
★	マイティ・パン(エキスパート)	1,273,200	咆哮野郎-まJU	ALL 連付
5	ドラゴンブレイズ(イアン)	3,163,900	ハチミツボーイ	ALL 連付 残1 B3

ゲー事典
■GAME'S WiLL http://www.gameswill.co.jp/ ■ネオアミューズメントa-cho http://www.aspirin.co.jp/acho/ ■ゲームプラザキューティー http://www.ac.wakwak.com/~mito/
■星狩物語岸和田店 http://hello.to/hoshikari.co.jp/ ■ミルカトル加納店 http://www.bc.wakwak.com/~eclipse-eye/millequatre/kanou.htm

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

■6月17日締切分から追加（変更）されたルール

●ナイトレイド
プラススコアのみ集計予定（マイナス、ニアゼロは集計しません）。

●モンキーボール
【初級、上級】の2部門で集計予定。ALLクリアであればEXステージの有無は問いません。
【中級】は、永久パターン発覚のため打ち切りとなります。

●ゼロガンナー2
6月17日締切分では1部門のみで集計予定。7月15日締切分からは機体別【コマンチ、アパッチ、ホーカム】の3部門で集計予定。

●狙撃 -SOGEKI-
【ストーリー、シューティングレンジ】の2部門で集計します。

■部門別・キャラ別・コース別集計などをせず、1部門で集計するタイトル

●カプコンVS.エス・エヌ・ケイPRO
●ワイルドライダーズ
●ガンバリッチ
●グラビアコレクション
●戦国伝承2001

※次回（7月15日）締切分から追加（変更）されるゲームのルールは、7月上旬頃にアルカディアのホームページ（http://www.arcadiamagazine.com/）上で公開する予定です。

ゲームプラザ・ショールーム
熊本県熊本市黒髪5丁目4-1 シマダビル2階 ☎0905-082-8854

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ボーンナム）	16,776,050	Y.S.333	ALL 鳥208万 5面1138万
2	バトルガレッガ（ガイン）	15,842,480	Y.S.333 次回1600万予定	ALL 勲章3回落ち 鳥246万
3	ギガウイング2（チェリイ）	4京3469兆8830億7261万3420	MO.	ALL RF
4	ギガウイング2（タッグ）	10京6108兆5750億8366万8366	Y.S.333 A.N.222	ALL カート×2 19.99億
5	ミスタードリラーG（宇宙）	3921m	LOH-BVN-JFK	プチ ツブレ×4 エア×1

友遊ランド
福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	BMⅡDX 5thスタイル（ヘブン）	4,164	ますむ～ スコア穴ウメ	ALL
2	BMⅡDX 5thスタイル（フライハイ）	5,158	すみれ いつもありがとう	ALL
3	BMⅡDX 5thスタイル（レギュラー）	5,949	姫 でもこのスコア	ALL
4	BMⅡDX 5thスタイル（ニューウェーブ）	6,844	すみれ 先月忘れた分なのね	ALL
5	BMⅡDX 5thスタイル（UG）	6,757	ひめ 来月からはガンバルよ	ALL

ビックプレイランド
愛媛県松山市後桶又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーG（北極）	2,168,190	JR//こかてぃー	ALL 1ミス アンナ
2	プロギアの嵐（ミリタント）	46,990,820	PKN	2-5
3	プロギアの嵐（ギャンブラー）	28,782,110	暴力弾	2-2
4	ギガウイング2（カート）	7京2401兆9703億2289万7400	ひげの王者けいた	ALL キングフィッシャー リフレクトフォース
5	ギガウイング2（リミ）	7京1047兆8518億4873万9390	AMT☆PPP	ALL ネオストレンジャー リフレクトフォース

プレイシティ FUNFUN店
鹿児島県鹿児島市中央町32-34 ペガサスビル1階 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	BMⅡDX 5thスタイル（ヘブン）	4,217	Bob	603-797-800-839-1178
2	BMⅡDX 5thスタイル（レギュラー）	5,952	SAW-RYU	光Grあと10個ぐらいで3A
3	BMⅡDX 5thスタイル（フライハイ）	5,136	SAW-RYU	Rideと天k ssが良ければ5200までいける
4	プロギアの嵐（ミリタント）	29,155,640	ISQ	B-γ 2-3まで
5	ミスタードリラーG（アメリカ）	1,111,745	パイロット名が?! クオリティーEVB	掘黍造 タイム 5'25"80

プラボ浦上店
長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐（ギャンブラー）	24,896,950	GOD-BAN-MAX	2-2 ガンナーα 連付 2周目ひどい
2	プロギアの嵐（ミリタント）	25,010,700	MAT	2-2 ガンナーβ 連付 じじい限界
3	モンスターランド	7,416	SELメンテよゆう。	ALL 連付 レバー連 情熱無し
4	ミスタードリラーG（アメリカ）	1,120,225	ビフテキエンジェル	ALL タイゾウ 連付 4'35 ノーミス
5	ミスタードリラーG（エジプト）	2,103,230	ビフテキエンジェル	ALL タイゾウ 連付 9'03 ノーミス

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐（ミリタント）	79,594,410	予想外の低難度。やる気が消えました。	ALL
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（ジオン）	16,499	TOR	ALL シャア ゲルググ
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（チーム・連邦）	33,047	ノーミスまであと一歩 @3104&彩季	ALL ガンダム×2
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（ユン）	11,105,300	→右下，左下←→で投げ技「中出し御免」だ	ラスボスまで 連同付 ギル>ジェネラル
5	プロギアの嵐（ギャンブラー）	33,872,730	弾が多い さきお	2-4

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1階 ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2（カート）	6京8525兆3160億6347万9270	RGV	ALL キングフィッシャー
2	ギガウイング2（チェリイ）	6京3017兆7568億2676万5050	MGD-T.T	ALL ストーク
3	ギガウイング2（ラルゴ）	6京2165兆7486億2841万0040	S.O	ALL アルバトロス
4	パワーストーン2	537,400	KLS	ALL
5	ミスタードリラーG（宇宙）	3784m	AKI	連付 プチ

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3階 ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐（ミリタント）	34,701,090	SPOT-KEN	ALL リュウ・ケン
2	プロギアの嵐（ギャンブラー）	28,476,160	SPOT-KEN	ALL 真吾・アンディ・チン・竜
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	941	K.O	ALL
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン（ジオン）	13,029	SPOT-KEN	ALL
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン（チーム・ジオン）	21,188	SPOT-KEN シン・マツナガ	ALL

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐（ギャンブラー）	33,836,090	フセイン	2-4 α
2	プロギアの嵐（ミリタント）	27,499,110	GMC げえむのごんちゃん	2-4 γ
3	ナイトメアインザダーク	35,035,500	G.M.C. DURAN	ALL
4	ストリートファイターZERO3↑（T.ホーク）	2,971,000	どっかのケン使い。高千穂TTM	ALL
5	ストリートファイターZERO3↑（ガイル）	2,433,000	J.O	ALL

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2（チェリイ）	6京0587兆1936億1352万4860	GEN	ALL
★	三国戦紀2	113,839,400	だまなば	ALL 張飛
3	1944 ～ザ・ループマスター～	19,188,950	GEN	ALL
4	プロギアの嵐（ギャンブラー）	2,231,800	GEN	2-2
5	プロギアの嵐（ミリタント）	2,015,200	TEC	2-1

ゲームプラザ白山
熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	BMⅡDX 5thスタイル（7キー）	780,684	YST- あれ何処はプラザの登録商標です	ALL
2	BMⅡDX 5thスタイル（フライハイ）	5,334	セイラ・マスオVS クオリティー	ALL
3	BMⅡDX 5tnスタイル（レギュラー）	6,236	ドラクエ大将	ALL
4	BMⅡDX 5thスタイル（ニューウェーブ）	6,989	タカハシ・ヨシロブ	ALL
5	BMⅡDX 5thスタイル（UG）	7,056	予選落ち	ALL

遊道楽箱崎店
福岡県福岡県東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア リビジョン	160,778,200	祝！蒼天の拳連載開始 渕田矢彦	ALL LV400 連付
2	プロギアの嵐（ギャンブラー）	47,534,750	避難生活。FTC-MIY(仮)	1周2900万 残×9 2-4
3	プロギアの嵐（ミリタント）	59,638,350	まったく進歩なし	2-4
4	ぐわんげ（賀茂 源助）	35,734,211	浪人生DUO in代ゼミ福岡	ALL B×5 またも5ボスでダウン アホ
5	ミスタードリラーG（アメリカ）	1,117,670	WIT	ALL

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア10月号掲載）は
7月15日（日）
までに出されたスコアで、
7月18日（水）当日消印まで有効です。

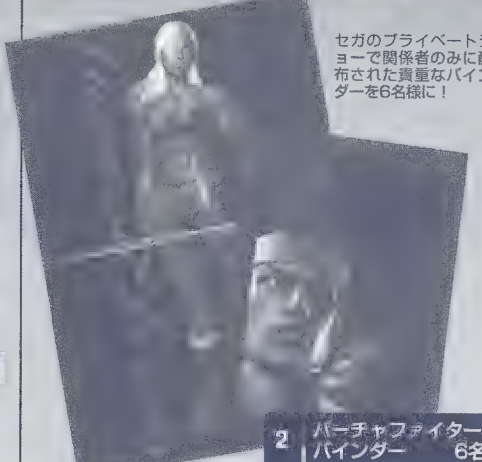
サブカルチュア
福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	BMⅡDX 3rdスタイル（ダンス）	5,205	CGSA	ALL
2	BMⅡDX 3rdスタイル（ピアノ）	3,254	CGSA	ALL
3	パカパカパッション スペシャル	2,465,510	G.T	ALL 91-98-96
4	マジックソード	13,381,434	寿	ALL 同付 ビギニングスタート
5	ウォーザード（レオ）	1,804,300	半年ぶりでリハビリ中 チェキ 羽鳥兄チャマ	ALL 連同付 Lv1 +13

ゲー事典
■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■プレイシティFUNFUN店 http://web9.freecom.ne.jp/~nagiunit/ ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/
■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm ■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm

アルカディア 読者プレゼント

AM2 OF CRI様ご提供



セガのプライベートショーで関係者のみに配布された貴重なバインダーを6名様に！

2 バーチャファイター4 バインダー 6名様

1 シェンムーTシャツ5名様

ドリキャスで話題沸騰のシェンムー。そのオリジナルTシャツをプレゼント。バックプリントがかっこいいぞ！



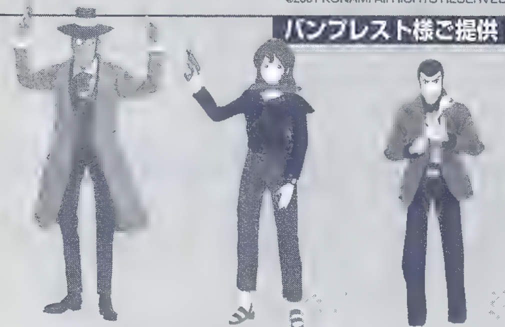
コナミ様ご提供



発売以来大人気!! 部屋に貼っただけで賑やかになりそうなポップンミュージック6のB1サイズビッグポスターを5名様にプレゼント！ ファンなら持っていたい一品だよね！

3 ポップンミュージック6 ポスター 5名様

バンプレスト様ご提供



アニメルパン三世から、ルパン・不二子ちゃん・銭形のとっつあんフィギュアが登場！ いろいろなポーズがつけられるぞ！

6 ルパン三世 7インチフルアクションフィギュアPART2セット 2名様



カプコンギャルズが夏に向けてセクシーな水着姿でフィギュアになって登場！ カプコンファンの人はぜひとも手にしてほしい！

7 カプコンキャラクター サマーパラダイスフィギュアセット3名様

ヒットメーカー様ご提供

なんとCDではなくレコード！ しかも、クラッキンDJサウンドチームのサイン入り！ ちょっと使うのがもったいないけど、これでDJ気分にどっぷりと浸るのもいいかもね！ もちろんコレクターズアイテムとして、大事に保存しておくのもアリだ!!



4 「CRACKIN'DJ REMIX VINYL Vol.1&2」レコードセット 2名様

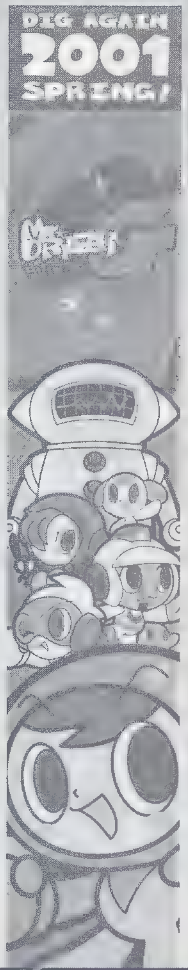
アクアルージュ様ご提供



今年の2月に行なわれたサミーズカップ（ギルティ全国大会）の模様を収録したビデオをプレゼント！

5 「GUILTY GEAR X CHAMPIONSHIP 2001 -Sammy's Cup-」ビデオ 10名様

ナムコ様ご提供



2枚のポスターをタテに繋げると、1枚の大きなイラストポスターができあがるぞ！ ドリラーファンにはたまらないアイテムだ！

8 ミスタードリラーグレートポスターセット 10名様

編集部提供

10 ゲームボーイアドバンス 4名様



ゲームが好きなら持っておこう、いつでもどこでもゲーム三昧だ！

9 折り目なしポスター 10名様



みなさんの熱い要望により実現した折り目なしポスタープレゼント！ 今回は「ガンバリッチ」！ イラストレーターはあの「あかつきごもく」先生だ！ ファンなら迷わずこれを選べ!!



11 特製QUOカード 10名様

ディズィーちゃんのQUOカード500円分を10名様にプレゼント！ もうすぐ絵柄が変わるので今のうちに手に入れておこう！

12 ドリームキャスト 2名様



ハードの生産が終了したとはいえ、まだまだ話題作が続々とリリースされる。持っておいたほうがいいぞ。

締切 7月16日(月) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさえていただきます。※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

「何でもいいからくれッ!」希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。



鉄拳4 (ナムコ)

この夏話題の格闘ゲーム『鉄拳4』『VF4』『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 』をはじめ、攻略情報も充実。恵美奈マコちゃんの撮り下ろしグラビアもあるぞ。

バーチャファイター4 (AM2 OF CRI/セガ)

巻頭特集 VF.NET活用法

iモードを使った全国ランキングやプレイヤーサーチなど、ゲームの新たな可能性を予感させる「VF.NET」。このサービスを楽しむためのコツを、稼働直前にそっと伝授しちゃうぞ。

攻略特集 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミレニアムファイト2001(カプコン)/マンボ ア ゴーゴー(コナミ)/モンスターゲート(コナミ)/犬のおさんぽ(ワウエンターテイメント)/スパイカーズバトル(アミューズメントヴィジョン/セガ)/婆裟羅2(ビスコ)

NEW GAME 機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン(開発・販売元カプコン/発売元バンプレスト)/モンキーボール(アミューズメントヴィジョン/セガ)/クラッキンDJ PART 2(ヒットメーカー/セガ)/ゼロガンナー2(彩京)/ガンバリッチ(彩京)

次号9月号NO.16は **定価650円**(税込) B2ポスター付き

7月30日(月)発売予定

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションXR+」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■SNK作品全般
「超空間SNK」
sp_kof@arcadiamagazine.co

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集!

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー&モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。

もちろんCGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします(推奨サイズ:592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cmx5cmぐらい)。

☆データ保存について

セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75~95%を推奨。

※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです!　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けてください。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先

E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
※9月号(No.16　7月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

10月号(No.17　8/30発売号)への投稿締め切りは……

7月19日(木)消印有効

11月号(No.18　9/29発売号)への投稿締め切りは……

8月20日(木)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「バーチャファイター4」「鉄拳4」「CAPCOM VS. SNK 2」夏の格ゲーラッシュを控えて

●まず勝手なことを言わせてもらえば、同時に出さんでくれよーってことですかね。とにかく、それぞれいいゲームに仕上がっているようなので出回ることに期待。後は、それぞれをどれだけやり込めるかですが、とにかくリハビリに励んでみます。（さわたり）

●「続編モノは前作を遊んだ人が有利だし、今から始めても勝てないからやらない」なんてヌルい台詞を言い訳にせず、ポジティブに考え、強い奴に勝つための努力をしようや。対戦相手がいないゲームもあるご時世に、こんな恵まれた夏が訪れるのだから。（[illegible]）

●相変わらずストⅢ3rdを一生やっているわけですが「このまま老後を迎えるのかも」という不安を吹っ飛ばしてくれそうなカプエス2に期待！　ブロッキング資産が活かせるといいな。思えばカプコンの格闘ゲームは2作目でブレイクするんだよね。（杉田）

●最初の出版社で、「鉄拳2」にハマりました。給料の大半をフトモモインディアン娘に貢いで、割と生活がヤバげでした。ゲーメストに移ったのも、そのことが一番の原因のような気が。「4」は、どう変えてくるのか。楽しみです。マジで。（マッスル北嶋）

●去年は「おいムック作るタイトルどーするよ？」とか言っていたのが、今年はこの猛ラッシュ。なにも夏にビッグタイトル3つ重ならなくても……。とは言うものの、遊ぶ側になってみれば、これほど楽しいこともない。いいね！（8末は八郎出撃のイタキョ）

●不景気なのは重々承知だけど、今夏の3大格闘ゲームすべてが中小のゲーセンにも入ってほしい。少なくとも僕は「必ずお金を入れます」って約束します。今月号の記事を見て少しでも「面白そう」って思ってくれた人……夏休みはアーケード一択で。（マジン）

●皆が格ゲーを渇望していたところにこの3作。どれも楽しみだけど、すべてをやり込むのはちとキツい？　中途半端になってしまうよりは、どれかひとつに絞ってモノにしたほうがよさそう。遊べる格ゲーがないと、ゲーセンから足が遠ざかっちゃうしね。（JK）

●いよいよだね「VF4」と「鉄拳4」。面白いもんは素直に楽しんどくべきだね。だって遊びなんだもん。新規プレイヤーもいっぱい増えるはずだから、歓迎してあげてね。楽しくなるかどうかは、やっぱりプレイヤー次第だからね。（生涯酔拳ひで）

●格闘ゲームをまったくやらないゲーム雑誌編集者も世の中には存在する。ま、私のことですがね。しかも、今月号の特集で初めて波動コマンドを覚えたドシロートである。格ゲーをやらない読者諸君、今年の夏は、私と格ゲーデビューしようではないか！　（K）

●夏の格ゲーラッシュ。ビッグタイトルが揃っているだけに、盛り上がる一押！　なわけだけど、これからの格闘ゲームの行方を左右するほどのモノだと考えると、ちょっぴり怖かったりして。とりあえず気楽に遊びたいNE！（タンデム準備完了　&ぅ）

●久々にゲーセンが賑わいそうで嬉しい限り。この流れが業界全体の活性化につながることを期待せずにはいられないったらいられないのよ。俺もヒッキーやめるから、君もゲーセン行こうぜ！　でも灰皿投げんのだけは勘弁な。（アキラ、ファラン、パイスで、荒川）

●熱い、熱すぎる[illegible]！　最近、夏場以降に格闘ゲームが同時稼働する傾向を感じるが、今年は強烈！　これで対戦熱が高まれば、プレイヤーとしても編集者としても、うれしい悲鳴が止まらない。さて、晶とポールとケンはどうなのかな～？（まこ～る）

●俺にとっての3D格ゲーはソウルキャリバーだけ！　と思っていたが、特集を作るにあたって、改めてやってみたVF3tb&鉄拳TT。……クッ、おもしれぇ！　ということで、VF4&鉄拳4が出てたら頑張ることをここに誓ってみたり、みなかったり。（oja）

●個人的にカプエス2が非常に楽しみ。前作以上に「なぜこの人選？」なキャラが増殖していて、制作者の趣味がうかがえますな。ここまで来たら、次回作ではぜひとも魔界村のアーサーやフォゴットンワールドの兄貴にも出てほしい今日この頃。（たな）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　[illegible]雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　稲田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嶋裕章／伊丹恭／[illegible]／荒川保／高橋誠／小沢正／田名網陽平
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／イチハラ／MVP／かっちん／吉まっちょ／キャサ夫／きらり屋／GrayZone／京城／COSPA／C-LAN／SHO／Joe／庄司[illegible]／するする／[illegible]之字元帥／田渕健康／垂れ乳／ちゃっきー／戸塚先生／DragonLEE／新丸一／[illegible]／ハチ／はまー／RED／福田欄太郎／ももやん／ヤマダ課長&広報娘
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／[illegible]明子（THINKS NEO）／[illegible]知之（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　ナムコ制作一部　水島能成　木村[illegible]司
■イラスト（五十音順）　あかつきこもく／天野シロ／いづなよしつね／AKD／加藤[illegible]／きらり屋／塩原ハテオ／G=ヒコロウ／猫生いづる／ぴいたあそる／ムドウ／[illegible]
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部[illegible]一／幸宏樹／[illegible]沢秀樹／[illegible]
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋[illegible]／中村[illegible]忠

月刊アルカディア 8月号 [No.015]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.015

第2巻 第8号 通巻第15号　平成13年8月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-08

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。また、回答欄がマークシート形式にかわって、記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 8月号［No.15］　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～69の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～69の番号の中から選んでください。

1 表紙：鉄拳4
2 VirtuaFighter × 鉄拳 ～この夏、3D格ゲーで熱くなれ!!～
3 鉄拳4
4 バーチャファイター4
5 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2
6 ブランニューアップデイツ
7 ゲームセンターマップ
8 アルカディア データベース
9 魂を籠める者 アルゼ
10 ハードパンチャー はじめの一歩
11 ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ
12 マンボ ア ゴーゴー
13 ガンバリッチ
14 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン
15 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ PRO
16 バーチャストライカー3
17 モンキーボール
18 ダイナミックゴルフ
19 ナイトレイド
20 ゼロガンナー2
21 戦国伝承2001
22 ワイルドライダース
23 プロギアの嵐
24 ロングランゲームズ ブースター
25 ギルティギア ゼクス
26 ジャンク新聞
27 2D格闘から入る3D格闘
28 オールドゲームミュージアム
29 ゲームセンターよく見る伝
30 20世紀アーケードゲーム列伝 レゲー奥の細道
31 ゲーマー用語の基礎知識　街頭電脳遊戯語録
32 アーケーダー・ネオ
33 ハードウェアミュージアム
34 全国ゲーセンイベント準備会
35 ジョイスティック トゥルーバーズ
36 スパイカーズバトル
37 ゴルゴ13 銃声の鎮魂歌
38 クラッキンDJ PART 2
39 どきどきアイドル スターシーカー
40 クラブカート　ヨーロピアン セッション
41 婆裟羅2
42 ビーチスパイカーズ
43 怒首領蜂2
44 包丁の達人
45 ウェーブランナーGP
46 超空間SNK
47 プライズワンダーランド
48 メダル「始めてみよう」物語
49 モンスターゲート
50 筐体百景
51 ギルティギア ゼクス アソシエイションXR+
52 ポップンな関係
53 コスプレ・プレイスタイル
54 アルカディア フロンティアーズ
55 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
56 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
57 設定資料集
58 そんなんアリカ
59 ニューストランスミッター
60 デジタル・ディスク・アーカイヴ
61 猛者通信ぼベソ
62 アルカデ チャット倶楽部
63 げいむパラのいヤ
64 パンドラキャラット改
65 彩京刑事
66 アルカディアクーポン
67 ハイスコア全国集計
68 プレゼント
69 ポスター：ガンバリッチ

Q7.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	社会人
5	高校1年生	14	自由業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	無職
8	短大生	17	その他
9	専門学校生		

【お詫びと訂正】

アルカディア7月号におきまして、19ページのプレイマックス佐野さんのコメントで「マックスのプレイヤーだった原田さん」とありますが、「マックスの店員だった原田さん」の間違いでした。関係者の方々、並びに読者の方々にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げるとともに、訂正させていただきます。

アルカディア本誌 およびムック通信販売のご案内

●定期購読
近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番！なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊=7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊=960円）＝8,760円
お問い合わせは下記まで。

●バックナンバー
アルカディアおよびアルカディアムック（餓狼／ギルティギア ゼクスなど）のバックナンバーも通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　http://www.arcs.ne.jp/teiki/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ゲーム名	
集計部門（キャラ・コースなど）	
スコア（タイム）	
面数	
難易度	
備考	
達成日	年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター
名前
電話
住所

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

50円切手を
貼ってください

郵便はがき

154-8528

（受取人）

（株）エンタープレイン

東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.015

全国集計ハイスコア係

個人申請用葉書

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型

生年月日	19　年　月　日	電話	(　　)
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区		
E-メール アドレス		職業	
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?		□はい	□いいえ

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

Officially Licensed by

SNK®

7月6日



PCで逢える!

公式ホームページ　http://www.inter-lets.org/nakoruru/

声の出演　生駒治美（ナコルル）川澄綾子（マナリ）神谷けいこ（リムルル）
子安武人（ヤンタムゥ）氷上恭子（ナコルルの母）矢野裕紀子（主人公・子役）
重塚利弘・や乃えいじ・モンスター前塚・蓮池拓也（子役）他多数

日本語版Windows®95/98/2000/Me対応アドベンチャーゲーム

■初回限定版8,800円（税別）全8曲オリジナル音楽CD付き限定パッケージ・数量限定
■Web通販版8,800円（税、各種費用別）オリジナル企画グッズ2点付き「公式ホームページにて、申し込み受付中（期間限定）」
■通常版7,800円（税別）

INTER-LET'S

・有限会社インターレッツ　〒556-0004 大阪府大阪市浪速区日本橋西1-8-18ドムスコンタアトII

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE No.

平成13年8月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻 第8号 通巻第15号



雑誌11547-08 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547080659